平成3年11月8日発行（毎週1回金曜日発行）第6巻 通巻151号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

WEEKLY

ここまでわかったゼルダの伝説っ!!

ファミコン通信

11・8 1991
290yen



特集

ゲームデザイナー大全集

古今東西の著名ゲームデザイナーが大集合
数々の新証言でつづるナミダの開発秘話
A級保存版ゲーム業界紳士録なのだ!!

イギリスの最新ゲーム事情だ
新・ロンドン紀行

新連載開始! 最新情報をウイークリーでおとどけ!
ロマンシング サ・ガ ニュース

ゼルダ情報第3弾!! いよいよ核心に迫るのだっ
ゼルダの伝説 神々のトライフォース


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
SAGAIA™
サガイア
12月13日発売予定
予価3,600円
消費税は含まれております。
おたのしみ!
ゲームボーイ用ROMカセット
ゲームボーイは任天堂の商標です。
来年最初のおたのしみ!
DONDOKODON 2™
近日発売予定だヨ。
ファミコン用ROMカセット
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
©1991 TONG KING SHOW



SDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
	5	6	7
1	12	13	14
8	19	20	21
5	26	27	28

12
DECEMBER


ROCKMAN
シリーズ!
FAMICOM FAMILY
Nintendo GAME BOY
ロックマン2
ファミリーコンピュータ用カセット
大好評発売中
定価5,800円
この価格には消費税は含まれておりません。
ロックマン
ファミリーコンピュータ用カセット
大好評発売中
定価5,300円
この価格には消費税は含まれておりません。
ロックマン3
ファミリーコンピュータ用カセット
大好評発売中
定価6,500円
この価格には消費税は含まれておりません。
ロックマンワールド
ゲームボーイ用カートリッジ
大好評発売中 定価3,500円
この価格には消費税は含まれております。(税別3,398円)
©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
なんと全国から7万通の応募!
今回は、どんなボスキャラが
誕生するか楽しみに
待っておれ!!
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 ゲームボーイは任天堂の商標です。
株式会社カプコン 本 社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718

SQUARE BRAND

1992 カレンダー

ファイナルファンタジーⅣ

10月下旬発売



全国を震わせたF.F.Ⅳが、カレンダーになった。めくるごとに、あの興奮と感動がよみがえる!

イラスト　天野喜孝

価格1500円(税込)　A3判7枚綴

全国書店にて発売

NTT出版

通販受付開始!!

電話1本でお気に入りのテレカが届く!!

F.F.がテレカになって登場。

各¥1200



▲ファイナルファンタジー(A)



▲ファイナルファンタジー(B)



▲ファイナルファンタジーⅡ



▲ファイナルファンタジーⅢ(A)



▲ファイナルファンタジーⅢ(B)



▲ファイナルファンタジーⅣ(A)



▲ファイナルファンタジーⅣ(B)



▲ファイナルファンタジーⅣ ミニマムアルバム

申し込み方法

カードを選び、お電話またはファックスでご注文下さい。 → 代金引換郵便で商品が届きます。(1週間～10日後) → 郵便局員にその場で代金を支払います[商品の合計金額+手数料(210円)+普通郵便料金]

■ご不在の場合は不在通知が置かれますので、それをお持ちになって郵便局で品物をお受け取り下さい。

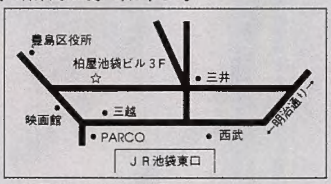
カードショップ らしんばん

〒170 東京都豊島区東池袋1-8-6 柏屋池袋ビル3F

TEL.03-3988-2777

FAX.03-3980-4628

営業時間　AM10:00～PM7:00(年中無休)



池袋駅東口から徒歩3分

ファミリー コンピュータ・ファミコン・スーパー ファミコン は、任天堂の商標です。

SQUARE BRAND

発売:NTT出版　〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング TEL03-5484-4060

WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1991 11・8

COVER Character design/SUSUMU MATSUSHITA+LIGHT&SHADOWS, INC.
Design/YASUYUKI YAMADA
ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の登録商標です。

発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　☎03・3486・7111(代表)



ニューシングル『元気！元気！元気！』が発売されたばっかりの由美子ちゃん。キミはもう聴いたかな!?

モデル／高橋由美子
カメラマン／中村誠作
スタイリスト／片爪千香子
ヘア&メーク／鈴木健資
ネッキー役／向田薫一(劇団ひまわり)

とじ込みスペシャル　ゲームデザイナーってどんな人?
ゲームデザイナー大全集 ―― 85

総力特集　あの名作がついにベールを脱いだ!!
緊急特報! ゼルダの伝説 神々のトライフォース ―― 165

注目の新連載　独占! ロマンシング サ・ガ ニュース ―― 44
ヨーロッパゲーム事情　日英友好 新ロンドン紀行 ―― 70
デザインに関する考察　キャラクターデザインは進化するか ―― 104
アイドルSTUDIO　話題の大型新人 羽田恵理香 ―― 125

ファミコン通信エクスプレス ―― 8
ファミ通TOP30 ―― 14
緊急速報 F1 Grand Prix ―― 18
徹底攻略 モノポリー ―― 21
ゲーム帝国 ―― 29
アルゴ情報局 ―― 30
クイズ!脳天逆落とし ―― 34
新作ゲームクロスレビュー ―― 37
ソフトウェアインプレッション ―― 40
ゲームバトルロイヤル ―― 42
期待の新作 ザ・セレクション ―― 46
最新ゲーム大紹介 ―― 48
LETTERS伝言板 ―― 62
ファミ通町内会 ―― 64
開運占いコーナー ―― 68
DQ TIMES ―― 76
アーケードウインドーズ3.0 ―― 102
読者プレゼント ―― 108
FF新聞 ―― 114
ガバスプレゼント ―― 115
アイドルウイークリー ―― 128
NEW'S CLUB ―― 130
強者新聞 ―― 136
禁断の秘技 ―― 160
新着ゲーム通信 ―― 173
次号予告&カレンダー ―― 180

COMIC

ドラネコシアター　餅月あんこ ―― 35
べーしっ君　荒井清和 ―― 63
りろりろ　田中ひでお ―― 67
アバタモ☆エクボ　こやま基夫 ―― 77
あんたっちゃぶる　鈴木みそ ―― 80
ルナティックLOVERS　とりうみ詳子 ―― 117
アニマード　永井豪 ―― 149
しあわせのかたち　桜玉吉 ―― 158
はまり道　吉田戦車 ―― 164

COLUMN

香山クリニック 尻に目薬、目に座薬 ―― 35
獣神ライガーのトラブルスープレックス ―― 68
水玉螢之丞&杉元伶一のよもやま歳時記 ―― 69
アーケードマニアック ―― 116
内田雄一郎のアマい生活 ―― 135
FORMULA1 Inside Story ―― 157
加藤博一の代打一発！ ―― 157

GAME INDEX

スーパーファミコン
FI Grand Prix ―― 18
ゼルダの伝説 神々のトライフォース ―― 165

ファミコン
伝染るんです。かわうそハワイへ行く。 ―― 52
バナナン王子の大冒険 ―― 53
モノポリー ―― 21

PCエンジン
バニラシンドローム ―― 56
バリスティックス ―― 58
ポピュラス ザ・プロミストランド ―― 48

メガドライブ
魔王連獅子 ―― 50
ルナーク ―― 54

アーケード
Super Baseball 2020 ―― 102

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



SCOOP

'91おもちゃショーに出展されたラップトップ型PCエンジンを発売!



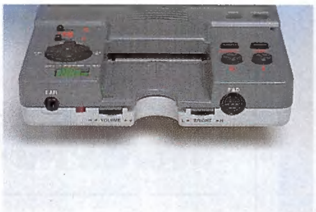
⬆6月のおもちゃショーでは、がっちりとガラスケースにガードされていた。

メガCDや、PCエンジンDuoがベールを脱いだ6月のおもちゃショーを覚えてる？　あのときに日本電気HEが参考出品していたモニター一体型のPCエンジンが、本当に発売されることになったぞ。

このラップトップ型マシンは、PCエンジンGTよりも、ひとまわり大きい4インチのモニターを備えていて、もちろんテレビだって見られちゃう。PCエンジンGTと大きく違うところは、すでにシンセサイザー方式のオートチューナーを内蔵しているところと、後部のインターフェースによってCD・ROM²と接続できるところ。おもちゃショーの会場でもCD・ROM²と接続されていて〝なかなかカッコイイ〟と評判だったよね。モニターをたためば、コアグラフィックスⅡとほとんど同じサイズだから、持ち運ぶのもラクチンだ。それに前部にコントローラー用のインターフェースが付いているから、据え置き型としても遊べる。あれ？　この形だと、スーパーCD・ROM²とは接続できないんじゃないかな？

「日本電気HEでも、そこのところは考えているようです。直接本体をはめ込むのではなく、アダプターによって接続するスタイルにするみたいですよ」(事情通)

あ、なるほどね。でも、おもちゃショーの会場に展示してあったみたいにCD・ROM²システムに組み込んだほうがかっこいいな。スーパーシステムカードを使えばいいんだから。







⬆テレビのチャンネル操作も✚キーによって行なう。オートチューニング機能付きだから、ワンタッチで操作できる。これは便利ね。

⬆ビデオ入力できるから、もちろんファミコンその他のモニターとして使うことだって可能。赤いのはテレビとの切り替えスイッチだ。

⬅これがインターフェース部分。ここでCD・ROM²と接続することができる。スーパーCD・ROM²とはアダプターによってつながるとか。

「そういう声は多いみたいですね。それで日本電気HEのほうでも、スーパーCD・ROM²の登場で消え去る運命だった従来のCD・ROM²の生産について再考中らしいですけど、可能性は薄そうですね」(同)

なるほどね。そういえば、正式発売への最大の問題は価格設定だということだったけど、そのへんはどうなったのかなあ……。

「Duoモニタの値段(79800円)を考えればわかるように、カラー液晶モニターを使っているんで、安くならないようです。ぎりぎり10万円を切るみたいですね」(同)

10万円か……うーん、ゲームマシンとしては、かなりの値段だね。ところで、気になる発売時期は？

「これが、意外に早くて年内発売が決定してるそうです。12月上旬といったところですかね」(同)

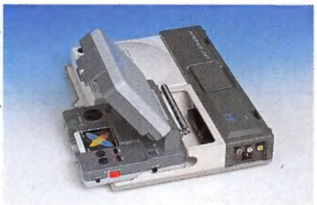
ということは、メガCDの発売時期とぶつかるわけか。なるほど、ボーナス時期を狙ったわけね。＊





⬅見よ、この雄姿。コンパクトさが魅力だね。

⬆実際の製品版ではカラーリングが変更され、ボディーは単色になるという噂だ。



➡厚みはコアグラフィックスⅡの2倍くらいかな？



⬆これがモニター部分をたたんだところ。一部ではお弁当箱に似てるとの声も……。

NEW SHOT

金子製作所のアンテナショップ

数々のヒットゲームを作り続ける金子製作所が、新しいタイプのアミューズメントスポットを作ったぞ。場所は、東京都保谷市。このニュースポットの名前も、フロントロウ(FI用語で最前列の意味)と流行のＦＩを意識したものだ。

従来のゲームセンターに、モータースポーツ関連のフィーチャーや喫茶スペースをプラスして、独特の雰囲気を作りあげている。もちろん、店内に置いてあるゲームも、モータースポーツものの最新型筐体がいっぱい、というわけだ。

が、しかし業界内では、「なんで保谷市なの？」という声も高い。だって、アンテナショップとしての高い広告効果を期待するなら、もっと都心でオープンしたほうがイイと思うでしょ？

「これだけのスペース(103坪)を都心に確保するのがとっても難しいんです。でも、住宅街ということもあって人口は多い。ロケテストも十分できるってわけです。現在、フェラーリ512BBをショップ内に展示していますが、近日中にＦＩマシンを置きます。ゲームだけでなくカーマニアにも来てほしい」(金子製作所 広報)

流行りモノの力を借りて、話題集めってことなんだけど、さてFIのご利益はいかに!? ＊



⬆ちょっとオシャレなプレースポットというカンジでしょ!? 一度は行くべし！



TOPICS

NESで宝くじ購入

アメリカのミネソタ州では、NESの通信システムを使って宝くじを買えるようになっちゃうというお話。このサービスを開始するのはコントロール・データという会社で、NOA(ニンテンドーオブ アメリカ)が供給するモデムとソフトをNESに接続することによって同州宝くじセンターの中央コンピューターにアクセスするもの。

参加者はあらかじめ補償金として200ドルを収める必要があり、1日の購入金額は50ドルまでと定められている。来年の6月ぐらいから、1万人を対象に試験的に販売を開始する予定。

しかし、NESの所有世帯のほとんどが小さな子供のいる家庭のために、ギャンブルの家庭侵入に対しての批判が多いということだ。

ここいらあたりは、日本でファミコンを使った馬券購入システムを始めるにあたって、クレームがついたのと同じだね。ちなみに、話は違うけどアメリカには宝くじの自動販売機や、ダイヤルQ^{2}まであるんだってさ。＊

WORLD

コピーしまくる台湾のゲーム業界への、光栄の対策とは!?

今号のエクスプレスや鈴木みそ先生の"あんたっちゃぶる"で取り上げているように、台湾は香港と並ぶ、世界有数のコピー天国だ。

第三者として、そういう記事を読んでいるぶんには、すげえ、と驚いたり、こんなものまで？ と呆れたりして、けっこう楽しい。まず日本では不可能な商品ばかりだからね。だけど、コピーされるメーカーは、とても笑っていられない。それはそうだ。長い年月をかけ、苦労して製作したソフトを勝手に売られるのだから。でも、なにぶん違う国のことだし対策が立てられないのが、実情だった。



⬆見た目では、なんの変哲もないゲームショップ。売られている物は奇々怪々!!

そんななか、ソフトメーカーの光栄が、台湾最大のパソコン会社ACER社と、パソコンソフト『三國志II』について、IBM-PC英語版のライセンス契約を締結したと発表した。そこで契約に至った経緯とその狙いについて聞いてみたぞ。

「もっとも頭の痛い問題は海賊盤パソコンソフトの横行なんです。しかもたとえば当社の『三國志』の場合、台湾では、日本の10分の1以下で売られている。こりゃかなわん、と。このまま放置してたら当社のみならず、業界が致命的な損失を被ることになる。そこで、ACER社と当社の米国子会社間でライセンス供与契約を締結したんです。米台2国間条約で米企業のソフトには著作権が認められますから。まあ『三國志II』の著作権ももちろん大切ですが、それより、著作権は保護されるべきと訴えるのが最大目的です」(光栄 広報)

なるほど。いずれ日本のほかのソフトメーカーもそれぞれ対策を立てるだろうが、なにぶん主権を持った違う国のシステムでもあるし、複雑で難しい問題だね。＊

⬇パッケージは漢字。でも、なんとなく内容がわかる。もちろんコピーソフト。





⬆光栄の『三國志II』。とにかく、好きな人はとことん好きだという日本にも熱狂的なファンが多い戦国武勇伝。もともと物語自体はあちらのものだし、台湾でもそうとう人気を集めるんじゃないかな。

TOPICS

香港、台湾のコピーゲーム 気になる最新事情なのだ

前ページの光栄の記事で問題になっているコピーソフトだけれど、では実際に香港や台湾ではどんなソフトが出回っているのだろうね。

以前エクスプレスでも紹介したこともある『110IN1』のように、たくさんのファミコンゲームを1本にまとめたものが有名……。

で、調べてみたところ、任天堂やセガが知ったら、またまたタメ息をつきそうなソフトがけっこう出てくる、出てくる！

問題のソフトは、ゲームギア用の『6IN→1B』、ゲームボーイ用の『ホットゲームズ』、メガドライブ用の『5IN1』など。ソフト名から察してほしいんだけれど、やはり、既存のゲームを寄せ集めてひとつにしたソフトってわけだ。

「比較的新しいゲームが入ってますね。最近のゲームは容量が大きいため、『110IN1』みたいに数十本のソフト、というわけにはいかなかったようですけど……」(事情通)

1本に入った本数が減って、寄せ集めソフトも人気落ち!? ＊



⬆『6IN→1B』カートリッジ裏だ。スイッチでハード的にゲームを切り替えるのだ。

メガドライブの「5IN1」



➡『TATSUJIN』、『コラムス』、『フォゴットンワールド』、『孔雀王II』、『ヘルファイヤー』が入っている。ゲームを切り替えたいときは、リセットスイッチを押すのだ。

ゲームボーイは「ホットゲームズ」



⬅『麻雀』、『上海』、『四川省』、『香港』が……。一応考えて、寄せ集めているみたいだね。

ゲームギアは「6I→N1B」



➡『ワンダーボーイ』、『コラムス』、『パックマン』、『サイキックワールド』、『デビリッシュ』、『ペンゴ』の6本入り。たくさんカートリッジを持ち歩かなくていいから、便利ではある!?

REPORT

マルチメディア'91 IN 嵐の、幕張メッセ!!

ツイン台風が日本列島を襲った10月9、10、11日の3日間、千葉県の幕張メッセでマルチメディア'91が開催された。暴風雨をものともせずに集まった来場者は、最先端の技術を熱心に見て回ったり、セミナーを受けたりしていたぞ。

ではそんなに人々の関心を呼ぶマルチメディアとはいったいなんなのか？　まだ正確な定義づけはされていないのが現状だ。ただ、マルチというくらいだから次世代のメディアのCDを中心に、基本的にはなんでもありありの世界だ。

たとえば今回のマルチメディア'91にはマルチメディアとして、LDを使った隔月刊のマルチメディアマガジン。3D映像モニターシステム。手のひらにのるサイズのプラスチックに記録部を内蔵した光カード。ハイビジョンに対応するプロジェクションユニット。CD-Iプレーヤーシステム。なにかと話題のバーチャルリアリティー。コンピューターグラフィックを使ったアニメーションシステムなどの展示物が出展されていた。

こうやって並べてみると、なんでもありというのがわかるよね。

「そりゃしかたありません。まだスタートしたばかりの、まったく新しい未知の分野ですよ。バスに乗り遅れちゃいけないって慌てて参入した企業も、いったいそこにどういう花が咲くのかわかっちゃいないんです。とりあえずはなんでもやってみようと、試行錯誤を繰り返してる段階です」(事情通)

ただ、こういう新しい分野は、成熟すれば、さまざまな美味しい果実をつけるもの。確かに、まだボクたちには直接の関係はない。でもいつの日か、このマルチメディアに育まれた技術からまったく新しいゲームがきっと誕生する。それが楽しくておもしろいゲームなら、いうことはないよね。＊



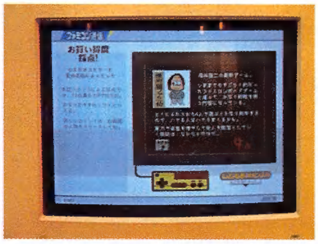
⬆外は激しい暴風雨だというのに、この熱気!!　未来への胎動が、ここにある。

雨が雪に……!!



⬆レクトサイエンス社の、リアルタイムアニメーションシステムだ。コンピューターは、IBM社製を使用。台風に襲われる日本列島から、雪の冬山へ。ヤッホー。

へ、編集長お!!



⬆どうしてこんなところに？　なんだか取材をさぼって遊んでいやしないかって見張られているみたいで落ち着かない。ちゃんと、お仕事していますってばっ!!

大人気!!　バーチャルリアリティー



➡ずっと人がたかっていた旭エレクトロニクスのバーチャルリアリティー。はたして本当に機器だけが目的か、疑うのは試せなかった取材班のひがみだろうか？

気になる数字………約9100億円

この数字は、おもちゃ業界の市場規模だ。出生率は昨年度で1.53人と、子供人口はどんどん減少しているわけだけど、おもちゃ業界の市場規模はしだいに拡大していっているのだ。家電業界(ソニーなど)や教育産業(公文など)の参入で、玩具店の扱い商品の幅が広がったことが原因だとか。

SCOOP

話題のパソコンゲームソフト移植の可能性と、進行状況〜

まず残念なニュースから。スーパーファミコンへの移植が、ほぼ本決まりだった『パワーモンガー』だが、突然、中止になったのだ。
「結局、スーパーファミコンじゃ追いつかなかったってことです。わかりやすくいうならば、容量を増やすことで枝葉の部分はカバーできますが、幹がそれを支えきれなくて……」(イマジニア　広報)
気を取り直して、パソコン版が発売直後の『ブランディッシュ』。
「未定。なにを移植するかは検討中です」(セガ・ファルコム　広報)
期待してもいいのかな？　では移植中の『指輪物語』。状況は？
「3割方ですかね。ストーリーはトールキン財団の管理なので変更できませんから、システムやグラフィックに頭を悩ませています」(ジー・アミューズメンツ　広報)
最後に朗報。あの『A列車III』の移植の話が進んでいるらしいぞ。
「メーカー名はまだ明かせませんが、契約する方向で進めてます。移植機種？　スーパーファミコンですよ」(アートディンク　広報)
心して正式発表を待て!!　＊

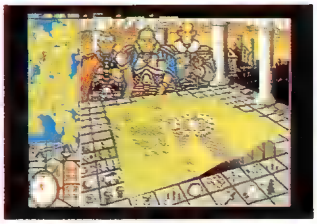
話題沸騰4タイトル

『A列車で行こう』



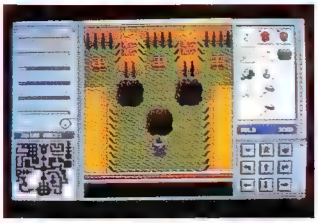
⬆線路を敷いて、町を作っていくシミュレーション。『シムシティー』より本格的。

『パワーモンガー』



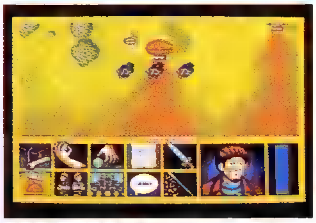
⬆すでに移植済みの『ポピュラス』をより戦略的にしたようなシミュレーション。

『指輪物語』



⬆ファンタジーもののRPGだ。原作が有名だから、一度は耳にしたことあるよね。

『ブランディッシュ』



⬆フィールド版の『ダンジョンマスター』っぽい、リアルタイムアクションRPG。

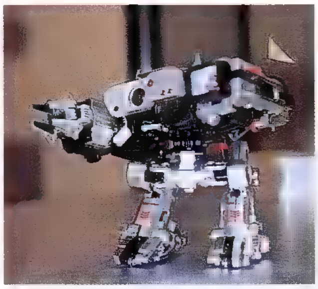
TOPICS

トミーのおもちゃ発表会でロボットを発見したっ!!

10月2日、トミーが年末商戦に向けて、新型おもちゃと新作ソフトの発表会を開催した。ファミ通としては、初のテレビゲーム化で話題の『モノポリー』や2000問入りという『アメリカ横断ウルトラクイズ』も興味深かったけれど……。

ところが、ファミ通ほか、マスコミ関係者の注目を集めたのは、TXR-002という、ラジコンで動くロボット。イメージはまるで映画『ロボコップ』に登場するED-209。移動は足裏のタイヤで、方向を変えるときは左右の足を前後することで行なう。右手はマニピュレーターになっていて、物をつかむことができるし、上半身も左右前後に動く。まさに、ED-209の映画の動きってわけだ。
「TXR-002 はウチのオリジナルキャラクター。4チャンネルのプロポ付きのキットになっていて、値段は48000円です。キットということで敬遠なさる方も多いかもしれませんが、ダレでも組み立てられるはず」(トミー　ホビー事業部)

この精巧なロボットだけど、ネックは価格が高いこと。12月発売とクリスマス商戦向けなので、高額な設定でも売れるってわけか？　スーパーファミコンの強力なライバルになるかもよ!?　＊



⬆右手のマニピュレーターで、いろんなものをつかんで遊びましょう。



➡ロボットどうしを格闘させるってのも、楽しいかも。でも高額商品だけに、壊れたら泣いちゃうね。

TOPICS

なんとついにCD-Iのカラオケシステムが登場!

マルチメディア時代の最先端ハードとして注目されているCD-Iだけど、今度は業務用カラオケシステムまで登場してしまったぞ。うん、なんとも日本的な話だね。

世界初(そりゃそうでしょうけど)のCD-Iカラオケシステムを作ったのは日光堂というところ。このカラオケ用システム、1枚のディスクのなかに50曲以上も入っているという大容量を活かしたなかなかの優れモノ。もちろん、CD-Iプレーヤーであるわけだから、カラオケを楽しむだけじゃなくディスクを替えればゲームだって遊べちゃうから、お店貸し切りのパーティーなどのときに力を発揮するかもね。それから、ビジネス用ソフトを使えば、お店の営業管理までできちゃう。このシステムの発売と同時に一挙に63枚ものカラオケソフトが発売されるんだけど、このカラオケ天国の日本で、どのくらい普及するのでしょうか？＊



⬆カラオケソフトは演歌編、ポップス編、ポピュラー編、新譜編の4種類編成だ。
➡曲別のリクエスト回数が記録されて、人気ベストテンが作れちゃうんだって。



FACE

パソコンゲーム界に新しい風を吹き込んだ人なのだ！

今回は、『シムシティー』や『シムアース』でおなじみの、アメリカ・マクシス社社長ジェフ・ブラウンにお話をうかがったのだ。

――よく聞かれると思いますが、シムシリーズのシムって何の略なんですか？

ジェフ　シミュレーションのシムなんです。このシリーズでは登場する人間のことをシム人と読んでるんですよ。

――なるほど。その好調にリリースされてるシムシリーズですが、この先はどうなるんでしょうか？

ジェフ　一応、現在4つほど進行している企画があって、まぁ内容を話せるのはそのうちふたつですね。次の作品は『シムシティー2』ですが、そのあとは『シムライフ』というのを考えています。これは、コンピューター上で新しい人工的な生物を作ってしまおうというゲームなんです。それから、ゲームボーイでは『シムアント』を作っています。実際に蟻の絵をグラフィックで起こしてみただけですが、すごくよかったんですよ。ちなみに、パソコン版の『シムアント』は11月15日に発売されることになりました。

――ところで、日本では任天堂が出した『シムシティー』が大ヒットしたんですが、ジェフさんにはスーパーファミコン版のデキはどのように感じられましたか？

ジェフ　ゲームに新しく加えたアイデアは、なかなか素晴らしいと思いますよ。ゲーム自体の難易度が高いと思われたので、ファミコンのユーザー向けにするにはちょっとどうなるかヒヤヒヤしたことは事実ですね。でも、いま見る限りではグラフィックも全部変わってるし、内容自体も幅広く受け入れられるようになってるので非常にいいデキだと思います。基本的に若い層の人に受け入れられなきゃいけないということで、わかりやすく、しかも本来のおもしろさを損なわないようにしなければいけないと思っていたので、そのへんのバランスに関しては問題ないと思います。

――ほかにジェフさんから見たスーパーファミコン版とオリジナル版との相違点はどんなところだと思いますか？

ジェフ　内容的には音とグラフィック面ですか。サウンドはオリジナルよりも良くできてるし、グラフィックも全部子供向けになっていて非常にわかりやすくなってると。それと、ゲームの進め方ですかね。ちゃんとしたレベルを設定したのが、オリジナルとだいぶゲームとしての違いがあるように見えます。

――今度、『シムアース』がスーパーファミコンと、セガのメガCDで出ますね。

ジェフ　ええ、サポートのほうはバッチリやってます。マーケットのことに関しては、イマジニアさんとゲームアーツさんがよくわかってるので、そのへんはすべておまかせしてますよ。

――まだまだこれからもユーザー側は、期待してもよさそうですね。

ジェフ　ええ、これからもぞくぞくとみなさんをアッと言わせるようなゲームを作りたいと思ってます。シムシリーズがもっと素晴らしいものになるように、さらに新しいフィーチャーなどを加えていきます。どうぞ楽しみにして待っていてください。＊



◀まだまだこれからいろんなアイデアが詰まっているというジェフさん。これからのマクシス社のゲームに、いままで以上に注目だ。



PROFILE

マクシス社長 ジェフ・ブラウン

（じぇふ　ぶらうん）1955年9月13日生まれ。『シムシティー』、『シムアント』など新しいタイプのゲームを作り出しているマクシス社社長。来年には『シムシティー2』が登場予定だ。

FAMITSU EXPRESS MINI INFORMATION

▲CD-Iプレーヤーの発売日が延期!?

エクスプレスでも何度か取り上げてきた、フィリップスのCD-Iプレーヤーの発売時期がちょっと延びてしまったぞ。

フィリップスは、日本語版のソフトがそろっていないことなどを理由にCD-Iプレーヤーの発売を来年の2月とする考えを発表したのだ。共同で開発にあたってきたソニーや松下などもこの動きに同調するという。

年内の発売に期待していた人には、ちょっと残念な発表。

せっかく発売を延ばすんだから、うんといいソフトをそろえてくれることを期待したいね。

▲韓国と台湾のパソコン業界で貿易摩擦

秋葉原などで見かける、台湾や韓国のパソコン。海外への輸出市場ではライバルともいえるこの2国のパソコン業界の間で、ちょっとした摩擦が起きている。

台湾製のパソコンが、今度は韓国に大量に出回ってきたため、韓国の業界が警戒感を強めているというのだ。台湾製のパソコンの優位を証明した形だけど、韓国の業界では、ダンピング（販売促進のため利益を無視して値段を下げる販売方法）として訴える構えも見せている。

ひょっとすると、これから大きな問題になるかもしれないぞ。

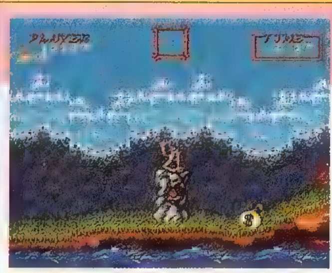

HUMAN CREATIVE GROUP
HUMAN
ヒューマン株式会社
東京都
■ヒューマンテレホン通信
0422(20)0144
■ゲームに関するお問い合わせ
0422(20)3725
スーパーファミコンは
SUPER
激闘！これがプロレスだ！
スーパーファイヤー
プロレスリング
11月下旬発売予定！
予定価格
8,500円(税別)
あのプロレス・ゲームがスーパーファミコンに初登場!レスラーは全部で21人。5つのモードで、リアルなバトルを楽しめるのも、大きな魅力。
もちろん、2人同時プレイも可能。さあ、キミも100種以上の技を炸裂させて、シングル・タッグの2冠制覇をめざせ！

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

ファミコン版の「ちびまる子ちゃん」が8位に初登場して、ゲームボーイ版と合わせて2作がTOP10内にランクイン。ブームの頂点は過ぎた感じだけど、それでもまだまだすごい人気だよね。スーパーファミコン版も売れそうだなあ。

1 超魔界村



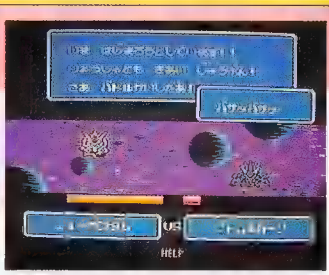
激ムズアクションゲームと評判のこのシリーズだけど、新作になるごとに、コンティニューの回数が増えるなど、だんだんと親切設計になってきているようだ。ところで、今回から新たに採用されたダブルジャンプ、慣れるまでがなかなか大変だよね!?

前回1　前々回ー
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
8500円

2985

10月4日発売

2 SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士



ガンダムファンなら、『機動戦士ガンダム』というテレビ番組のことは知っているよね。『ガンダム』と名がつくものすべての源泉がこの番組にあるのだ。でも、最初に放映されたのはもう10年以上もまえ。リアルタイムで見た人はどのくらいいるのかな。

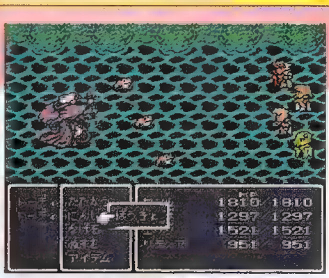
前回ー　前々回ー
ファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■バンダイ
8200円

new

2390

10月12日発売

3 ファイナルファンタジーⅣ



『ファイナルファンタジーⅣ』に出てくる敵キャラのなかで、キミが一番きらいなヤツはどれかな？　編集部内では、モルボルという意見が多数を占めているのだ。ほかのモンスターのどんな特殊攻撃よりも、あのくさい息には苦労させられたもんね。

前回2　前々回2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
8800円

1226

7月19日発売

4 マリオ オープンゴルフ



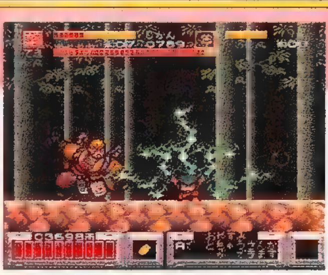
タイトル画面で、マリオとルイージに寄り添うふたりの女の子がいるよね。彼女たちはやっぱりピーチ姫とデイジー姫なのかな。ところでこのふたり、どうせキャディーをやるなら、グリーン上では応援するだけじゃなくて助言もしてほしかったよね。

前回3　前々回1
ファミコン
バックアップカートリッジ
スポーツ
■任天堂
6000円[込]

1053

9月20日発売

5 がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～



『がんばれゴエモン2』に出てきた、ふたり組のかごやを覚えているかな？　ふれるとお金を取られ、なおかつ勝手に関所とは反対側につれていってしまうという、にくたらしいやつらだったよね。でも、今回いなくなってみるとちょっとさびしいなあ。

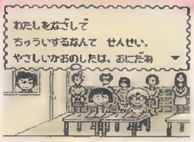
前回5　前々回3
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■コナミ
8800円[込]

885

7月19日発売

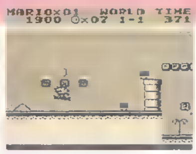
このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

6 ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド



前回 6　前々回 4
ゲームボーイ
カートリッジ
■タカラ
3800円[込]
アドベンチャー
9月13日発売
880

7 スーパーマリオランド



前回 1 1　前々回 6
ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂
2600円[込]
アクション
'89年4月21日発売
851

8 ちびまる子ちゃん ―うきうきショッピング―



new
前回―　前々回―
ファミコン
カートリッジ
■ナムコ
5800円
ボードゲーム
10月4日発売
720

9 スーパーマリオワールド



前回 7　前々回 8
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂
8000円[込]
アクション
'90年11月21日発売
672

10 ソニック・ザ・ヘッジホッグ



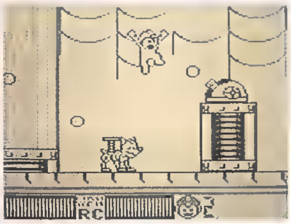
前回 4　前々回 5
メガドライブ
カートリッジ
■セガ
6000円
アクション
7月26日発売
644

順位	前回	前々回	タイトル	機種	形態	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売数
11	17	―	ドクターマリオ	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'90年7月27日発売	2600円[込]	384
12	―	―	戦場の狼 II	メガドライブ	カートリッジ	セガ	アクション	10月2日発売	7000円	346
13	19	17	ロックマンワールド	ゲームボーイ	カートリッジ	カプコン	アクション	7月26日発売	3500円[込]	337
14	9	12	くにおくんの時代劇だよ全員集合！	ファミコン	バックアップカートリッジ	テクノスジャパン	アクション	7月26日発売	6500円	319
15	―	―	ウィザードリィ・外伝 I	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	アスキー	RPG	10月1日発売	4635円[込]	313
16	―	25	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	任天堂	パズル	'89年6月14日発売	2600円[込]	292
17	13	11	ドクターマリオ	ファミコン	カートリッジ	任天堂	パズル	'90年7月27日発売	4900円[込]	291
18	8	7	ドラゴンボールZ II 激神フリーザ!!	ファミコン	バックアップカートリッジ	バンダイ	RPG	8月10日発売	8200円	283
19	―	―	F-1レース	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	任天堂	アクション	'90年11月9日発売	2600円[込]	273
20	20	28	聖剣伝説 ―F.F外伝―	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	スクウェア	アクションRPG	6月28日発売	4800円[込]	259
21	14	22	シムシティー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	任天堂	シミュレーション	4月24日発売	8000円[込]	257
22	25	19	少年アシベ ゆうえんちパニック	ゲームボーイ	カートリッジ	タカラ	RPG	9月27日発売	3800円[込]	253
23	―	24	アレサ II	ゲームボーイ	バックアップカートリッジ	やのまん	RPG	9月27日発売	4800円[込]	250
24	―	―	ファイナルファンタジーIII	ファミコン	バックアップカートリッジ	スクウェア	RPG	'90年4月27日発売	8400円	240
25	16	16	スーパー三國志 II	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	光栄	シミュレーション	9月15日発売	14800円	198
26	―	18	スーパーマリオブラザーズ3	ファミコン	カートリッジ	任天堂	アクション	'88年10月23日発売	6500円	189
27	―	29	まじかる★タルるートくん	ゲームボーイ	カートリッジ	バンダイ	アクション	6月15日発売	3500円[込]	173
28	12	―	中嶋悟F-1ヒーロー2	ファミコン	カートリッジ	バリエ	アクション	9月27日発売	5900円	163
29	10	29	ジェリーボーイ	スーパーファミコン	カートリッジ	ＥＰＩＣ・ソニー	アクション	9月13日発売	8500円	159
30	23	―	ファイナルファイト	スーパーファミコン	カートリッジ	カプコン	アクション	'90年12月21日発売	8500円	150

(12位・15位：new)

スーパーマリオ クラブ SUPER MARIO CLUB

今週のオススメソフト
ロックマンワールド2



前作で敗れたDr.ワイリーが、半年もたたないのに早くも復活、再びロックマンに挑戦してきたぞ。辛口ソフトファンの強力な支持を受けているこのシリーズだが、このゲームボーイ版ソフト第2弾は、ファミコン版の『2』と『3』の総集編といった内容。前作ではできなかったスライディングができるし、機械犬ラッシュも登場するぞ。発売元はもちろんカプコン。12月中旬の発売予定で、価格は3500円[込]。

予想販売数　40万本

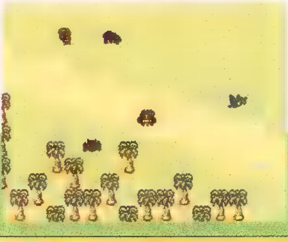
グラフィック	サウンド	操作性	持続性	独創性	とっつき度	お買い得度
7	7	8	7	5	6	8

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、ＰＣエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

発売までまてない
期待の新作 TOP 20

上位３強を脅かすほどの勢いで、『ストリートファイターⅡ』が４位に初登場。このゲーム、友達との対戦はとても燃えるからなあ。

1 ロマンシング サ・ガ



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
価格未定　12月中旬発売予定

1738

前回 1　前々回 1

この前人気の高さは、メーカーとタイトル両方のイメージの良さからきているのかな。

2 ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁



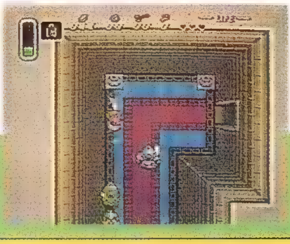
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
価格未定　発売日未定

1350

前回 2　前々回 2

ここのところしばらく鳴りをひそめていたけど、もうすぐ新しい情報が公開されるらしいぞ。

3 ゼルダの伝説 -神々のトライフォース-



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[込]　11月21日発売

902

前回 3　前々回 3

ＣＭに登場するアニメーションの勇者には、エルフ族で北欧出身というイメージがあるよね。

4 ストリートファイターⅡ



★写真はアーケード版のものです。

new

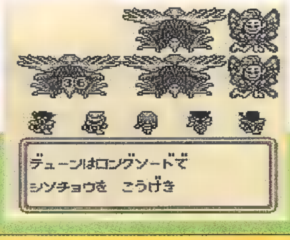
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
価格未定　発売日未定

879

前回 ―　前々回 ―

アーケードの超人気格闘アクション。まだ画面写真も公開されてないけれど、期待は大だ。

5 時空の覇者 Sa・Ga 3 [完結編]



ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
4900円[込]　12月13日発売

610

前回 4　前々回 7

ゲームボーイで『F.F』、スーパーファミコンで『Sa・Ga』がシリーズ化されないかなあ。

順位	前回	前々回	タイトル	機種	媒体	メーカー	ジャンル	発売日・価格	票数
6	5	4	シャイニング・フォース ～神々の遺産～	メガドライブ	バックアップカートリッジ	■セガ	RPG	'92年3月～4月発売予定　価格未定	546
7	10	9	天外魔境Ⅱ 卍MARU	ＰＣエンジン	スーパーCD-ROM専用	■ハドソン	RPG	12月発売予定　7800円	477
8	7	6	MOTHERⅡ(仮題)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	RPG	'92年発売予定　価格未定	429
9	―	―	スーパー信長の野望・武将風雲録 (new)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■光栄	シミュレーション	12月20日発売　価格未定	319
10	15	5	真・女神転生	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アトラス	RPG	発売日未定　価格未定	285
11	9	10	ダンジョンマスター	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ビクター音楽産業	RPG	12月20日発売　9800円	242
12	11	11	ウィザードリィⅤ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アスキー	RPG	発売日未定　価格未定	194
13	―	―	ファミスタ'92 (new)	ファミコン	カートリッジ	■ナムコ	スポーツ	12月20日発売　5000円	192
14	14	12	LUNAR -THE SILVER STAR-	メガドライブ	CD-ROM	■ゲームアーツ	RPG	12月発売予定　7800円	187
15	6	8	ファイアーエムブレム外伝	ファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーションRPG	'92年1月発売予定　6000円[込]	179
16	17	16	F-1 GRAND PRIX	スーパーファミコン	カートリッジ	■ビデオシステム	アクション	12月下旬発売予定　8800円(予価)	155
17	8	14	悪魔城ドラキュラ	スーパーファミコン	カートリッジ	■コナミ	アクション	10月31日発売　8800円[込]	153
18	―	15	F-1エキゾースト・ヒート	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■セタ	アクション	'92年発売予定　8900円[込]	144
19	13	13	スーパーファイヤープロレスリング	スーパーファミコン	カートリッジ	■ヒューマン	スポーツ	12月発売予定　8500円(予価)	139
20	12	18	キャプテン翼Ⅲ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■テクモ	スポーツ	発売日未定　価格未定	130

読者のご意見板

●『ソニック』の動きは速すぎるよ～。妹とふたり、いつも目を回しています。　千葉県　林たか子　20歳

●妹が『ソニック』をやったあと、「マリオが貧弱なじじいに見える」と言った。それは禁句だぜ。
大阪府　藤高宏伸　17歳

●宮沢りえのヌード写真集が買いたいが、4500円は高い。ゲームソフトのように安くならないものか。
神奈川県　小椋一慶　17歳

●友人のＴは、『ＦＦⅣ』をプレーしていてヒュドラやツインスネークが出ると、味方全員にトードの魔法をかけ「ヘビににらまれたカエル」とほざきながら全滅させる。
北海道　阿部富智　14歳

●最近、表紙になんとなくいる感じのネッキーの顔に哀愁を見た。
千葉県　鈴木亜紀　16歳

●『星をみるひと』をあきらめました。　茨城県　入江美己　14歳

読者が選ぶ TOP 20

『超魔界村』が4位、『ウィザードリィ外伝Ｉ』が11位に初登場。『三國志Ⅱ』は票割れが気になるところだ。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅢ	50222
2	2	ファイナルファンタジーⅣ	41140
3	3	F-ZERO	36766
4	4	ドラゴンクエストⅣ	35929
5	5	スーパーマリオワールド	22274
6	6	ファイナルファイト	18363
7	7	イースⅠ•Ⅱ	14841
8	8	Sa•Ga 2 秘宝伝説	14535
9	9	シムシティー	14443
10	10	三國志Ⅱ	13143
11	11	グラディウスⅢ	12619
12	12	スーパーモナコGP (メガドライブ)	11920
13	13	ドラゴンクエストⅢ	10349
14	15	ソニック•ザ•ヘッジホッグ	10097
15	14	女神転生Ⅱ	9109
16	16	ファミスタ'91	8548
17	17	MOTHER	6445
18	18	いただきストリート	5914
19	19	ポピュラス (スーパーファミコン)	5668
20	20	ウィザードリィⅢ	5446

★10月25日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅣ	スーパーファミコン ■スクウェア	2921
2	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	1274
3	6	イース Ⅰ・Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	364
4	new	超魔界村	スーパーファミコン ■カプコン	352
5	7	MOTHER	ファミコン ■任天堂	348
6	3	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	309
7	8	スーパー三國志 Ⅱ	スーパーファミコン ■光栄	254
8	5	ドラゴンクエストⅣ	ファミコン ■エニックス	227
9	10	アドバンスド大戦略 ～ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	215
10	4	ファイナルファンタジーⅢ	ファミコン ■スクウェア	196
11	new	ウィザードリィ・外伝 Ｉ	ゲームボーイ ■アスキー	178
12	18	女神転生 Ⅱ	ファミコン ■ナムコ	171
13	14	ファイヤープロレスリング2nd BOUT	PCエンジン ■ヒューマン	163
14	13	がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～	スーパーファミコン ■コナミ	154
15	－	ドラゴンクエストⅢ	ファミコン ■エニックス	147
16	9	聖剣伝説 - F. F 外伝-	ゲームボーイ ■スクウェア	136
17	17	三國志 Ⅱ	ファミコン ■光栄	124
18	20	ゼルダの伝説	ファミコン ■任天堂	118
19	－	スーパーマリオワールド	スーパーファミコン ■任天堂	107
20	12	F-1サーカス'91	PCエンジン ■ニチブツ	96

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクスのソフトの読者投稿を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'91年1号から現在までの累計です。

ビデオゲーム TOP 10

『R-360』というのは、セガの作った回転する筐体の名称。なかに入っているゲームは、ゲームセンターによってちがうのだ。

★10月25日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	1	ボンバーマン	■アイレム アクション	2505
2	3	スーパーワールドスタジアム	■ナムコ スポーツ	2341
3	2	ストリートファイターⅡ	■カプコン アクション	2092
4	4	クラッチヒッター	■セガ アクション	2073
5	5	ザ•キング•オブ•ドラゴンズ	■カプコン アクション	1607
6	9	ファイナルラップ2	■ナムコ アクション	1314
7	6	サンダードラゴン	■NMK/テクモ シューティング	1068
8	－	R-360	■セガ シューティング	1033
9	－	スティールガンナー	■ナムコ シューティング	1024
10	－	雷電	■テクモ シューティング	981

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、表町店（岡山　表町）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

U.S.A TOP 10

『ファイナルファイト』が4位、『シムシティー』が6位に初登場。今後も『グラディウスⅢ』などが発売されるそうで、目が離せないぞ。

★10月25日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
2	2	F-ZERO (F-ZERO)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
3	3	パイロットウイングス (PILOT WINGS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
4	new	ファイナルファイト (FINAL FIGHT)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
5	5	スーパーR•TYPE (SUPER R•TYPE)	■IREM AMERICA SUPER NES シューティング
6	new	シムシティー (SIMCITY)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES シミュレーション
7	4	スーパーマリオブラザーズ3 (SUPER MARIO BROS. Ⅲ)	■NINTENDO OF AMERICA NES アクション
8	6	スーパーマリオランド (SUPER MARIOLAND)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
9	8	ポピュラス (POPULOUS)	■ACCLAIM ENTERTAINMENT SUPER NES シミュレーション
10	7	バックスバニー バースデイ (BUGS BUNNY BIRTHDAY)	■KEMCO-SEIKA NES アクション

■協力店　Trysoft-World of Nintendo

緊急速報1



スーパーファミコン SF | レースゲーム | バックアップカートリッジ
ビデオシステム　12月20日発売予定　9700円　8メガ

F-1 GRAND PRIX

エフワングランプリ

いままでのレースゲームがびっくりするほどのリアルな設定が楽しめる『F-1GRAND PRIX』を緊急速報だ。僕たちのワールドシリーズがいまこの瞬間から開幕する！

ついに本物がやってきた！

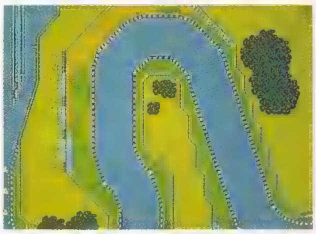
今回の『F-1 GRAND PRIX』はそんじょそこらのレースゲームとはひと味違うのだ。な、なんとセナやマンセルなどのレーサーはもちろん、チーム監督やマシンまですべて実名で登場してくる。世界初のFIA（国際自動車連名）－FOCA（F-1製造者協会）公認のＦ１レースゲームなのだ。

画面はトップビューで、回転機能を使ってＲの小さなヘアピンカーブも忠実に再現しているぞ。

モードは全部で４種類。フリー走行や全16戦のワールドグランプリ、ベストラップなど多種にわたっているのだ。



⬆フリーランでは全部で３つのモードがある。必要に応じて走りわけよう。



⬆細かいヘアピンカーブ、そして長い直線。熱戦の火蓋がいま切って落とされる。

FREE RUN

実際のコースのラインどりやマシンのセッティング状況など、このモードを使って確認しよう。

Ｒの小さなコースも再現されているので、十分に慣れてからでないと、ワールドグランプリでの活躍は見込めないぞ。

一流ドライバーを目指すキミのステップアップステージだ！



⬆コースはじつに細かく再現されている。周りの看板も本物と一緒なのだ。

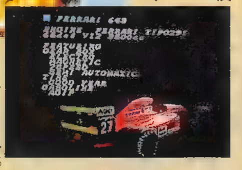
WORLD GP

ワールドグランプリモードは、世界を巡って行なわれる全16戦を戦い、獲得ポイントを争う。

予選からはじまって、グリッド決定、そして本戦とつづく。もちろん実際と同じく全26台で戦うのだ。レースの興奮がそのまま自分の部屋で味わえる。なんとも贅沢な気分だ！

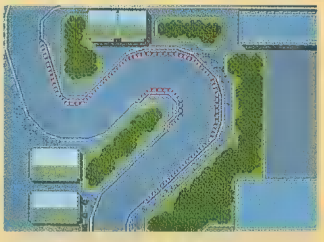


⬅プロストも僕らと一緒に走ってくれる。彼の走りを見習え！



➡フェラーリだ。あの官能的なエキゾーストノートが再現される。

BEST LAP



⬆曲がりくねったコースを攻略だ。100分の１秒に勝負を挑むぞ。

コースごとのベストラップに挑戦するモードで、マンセルやアレジなど世界の強豪が残している各コースのレコード・ラップ・タイムに挑戦しよう。

各ラップごとに時間が表示される。コースのベストラップを目指すのだ。100分の１秒の世界はシビアだぜ……。

OPTION



⬆シーズンオフといえば、ドライバーのトレード。鈴木亜久里は移籍するのか!?

Ｆ１のストーブリーグといえば、各ドライバーのトレードが注目されるけど、このオプションモードでは自分の好みのドライバーをセレクトできるのだ。

また、ゲームの難易度も３段階に分かれているので、初心者にも上級者にも楽しめるようになっているのだ。

レース写真撮影：奥山和典

キミの部屋でWORLD GPがはじまる…



⬆本物にどこまでゲームが近づけるか。ゲームで確かめてくれ！

1991年度のワールドグランプリは、マクラーレン・ホンダ所属のアイルトン・セナが神業的な走りで4連勝を飾り、例年どおりの強さを見せつけた。それを追うかのようにやってきたのが、ウィリアムズ・ルノーのナイジェル・マンセル。ドライバーズポイントを荒稼ぎして、まさに手に汗握るデッドヒートなシリーズだったよね。

でも、シリーズが終わってしまうと来シーズンまでセナやマンセルに会えないとお嘆きのF1フリークのみなさんも多いはず。

そんなあなたへの福音となるのが『F-1 GRAND PRIX』だ。

ドライバーは名前だけじゃなく実際にグラフィックがでてくるし、全16コースだって、1991年度のワールドグランプリそのまんまを自分の部屋で再現できるのだ。

ぜひ、自分の手でお気に入りのチーム、ドライバーをワールドチャンピオンに導いてくれ！

REPORT NO.1 全16戦を戦い抜け！

Ｆ１のワールドグランプリは、ヨーロッパのみならずアメリカやオーストラリア、そして日本と世界中を駆け巡って全16戦が開催されるのだ。

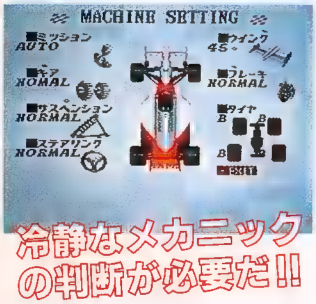
1991年度はアメリカグランプリのフェニックス・ストリート・コースにはじまり、ブラジルグランプリ、モナコグランプリなどへて11月3日に行なわれるオーストラリアグランプリで幕を閉じる。

『F-1 GRAND PRIX』ではこの開催地16コースからのセレクトが可能で、好きなコースから挑戦できるのだ（ただ気分的には順番どおりアメリカグランプリから始めたいよね）。

トップビューのレース画面や回転機能を使って、よりリアルになったコースをどう攻略するかが勝負のわかれ目になるぞ！



⬆世界各地で繰り広げられるレースは、まるでお祭りのように盛り上がるぞ。



⬆全部で7つある細かなマシンセッティング。コースにあったマシンを作るのだ。

REPORT NO.2 ドライバー選択とマシンセッティングで決まる!?

ワールドチャンピオンへの近道は、コースにあったマシンのセッティングとドライバー、チームの冷静な選択からはじまる。まず、全18チームから自分の好きなチーム、そして34名のドライバーからひとりのドライバーを選び出す（もちろんそのチームが実際使っているマシンが自分のものになる）。

もうひとつ大切なのがマシンのセッティングだ。これはチームやドライバー選択以上に難しい。ウイングやミッションなど7つの項目から選び出そう！



⬅⬇34名のなかからキミのお好みのドライバーを選ぶのだ。

REPORT NO.3 ポールポジションを取れ（予選編）

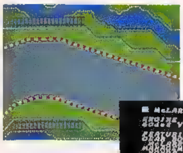
そして緊張の予選が始まる。やはりレースを有利に展開するにはポールポジションをとっておきたいものだ。そのためにはコースにあったライン取りやマシンの熟成なども大切だ（実際のレースと同じように、フリー走行などでセッティングを煮つめておこう）。

マシンがうなる、緊張の一瞬だ。フラッグが振られた……。すべてはポールポジション一点だけに賭けた走りが必要なのだ。

『F-1 GRAND PRIX』では、のほほんと予選を走っていられないぞ。世界の強豪が相手なので、予選でも最高の走りをしよう。

レース中には雨が降るし、スリップストリームを利用した追越しやクラッシュ、ボディー下部がアスファルトと接触したときに起こる火花など、実際に起こるシーンをリアルに再現して、より一層の臨場感をあたえてくれるぞ。

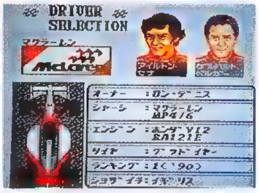
予選落ちして、くやし涙のリセットボタンを押してしまわぬようがんばろう!!



⬅戦いが始まる前のレース場は、死んだように静まりかえる……。



➡マクラーレンは世界最強のマシンなのか。キミが確かめてね。



⬅やっぱりF1といえばこのチームだ。



⬆緊張の瞬間を待つドライバー。彼の見つめるその先に何がある!?

REPORT No.4

いよいよ本戦がスタートだ!!

予選が終わると決勝のグリッドが決定する。それにあわせて決勝がスタートするのだ。26台から自分がセレクトしたマシンを除いた25台はコンピューターがそれぞれうけもって、白熱のバトルが繰り広げられる。

画面右側には常にコース状況とミッションの状態などが表示されるぞ。また、左上にはマシンの状態が表示される。コースにミッションに、そしてマシン状態のすべてに気を配れなければ一流のドライバーにはなれないぞ。

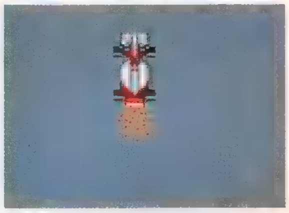
つづいては走りの講習。基本はスローイン・ファーストアウトだ。コーナーの入り口付近でしっかり減速し、出口で加速しようね。また、連続したコーナーではアウト・イン・アウトがお約束だ。コーナーを直線的にぬっていけ!!



➡写真はイタリアグランプリの一場面だ。



■世界中の自動車メーカーが技術を競い合う。

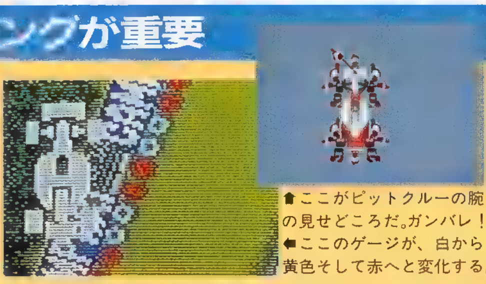


➡ボディーが接触だ。火花が飛び散るぞ。

ピットストップはタイミングが重要

ピットストップもタイミングが大切だ。早すぎるとロスタイムになるし、逆に遅すぎるとリタイヤしなくてはならない。

そこで注目したいのが画面左上のマシンの表示。パーツの破損状況を色で教えてくれる。赤くなったら急いでピットインしよう！



⬆ここがピットクルーの腕の見せどころだ。ガンバレ！
⬅ここのゲージが、白から黄色そして赤へと変化する。



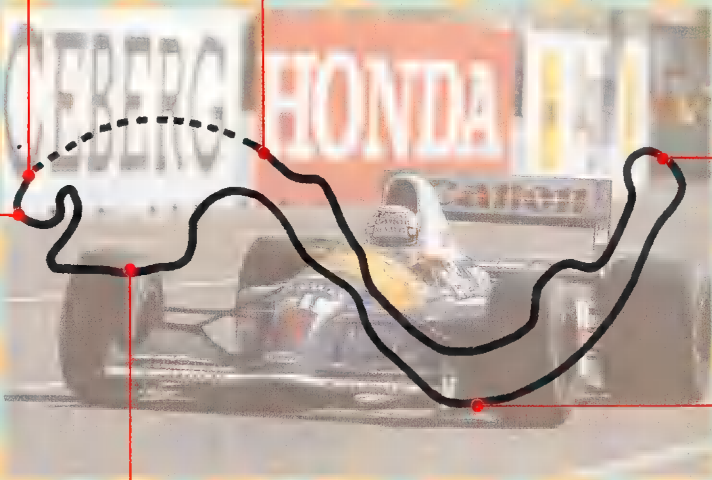
あのモンテカルロコースを攻略するのだ

ポルティエコーナーからは400メートルの海岸沿いのトンネルに入ってしまうのだ。トンネルのなかは急に視界が狭くなる。1周平均30回を超えるシフトチェンジが物語るように、とても厳しいF-1のコースといえよう。

風の影響を受けにくいトンネルから抜け出すと、このコースでの最高速がでる。ヌーベルシケインがあるが、タバコ屋コーナーまでは直線だ。つっぱしれ！

モナコグランプリは一般の道幅が狭い公道がコースの特徴だ。海岸沿いを飛ばしていくと、ラスカスコーナーと呼ばれるヘアピンがある。ここは基本に忠実に、スローイン・ファーストアウトできりぬけていこう。下手に飛ばすとクラッシュだ！

ラスカスコーナーと並ぶ、もうひとつのヘアピンがこのローズコーナー。いままでの苦労が水の泡と消えないように、慎重に走行していかなければならないぞ。





⬅ピット前はいつでも緊張が高まっている。

サン・デボートコーナーあたりが、狭いモナコストリートコースの唯一の抜きどころといえる。長い上ぼり坂に向かって、十分に車速を上げてライバルを一挙に抜きさってしまおう。

ホテル・ド・パリのまえを通り抜け、直角カーブを曲がると急な下だりが待っているのだ。この先はきついRのコーナーがつづく。ブレーキングの正確さが要求されるポイント。



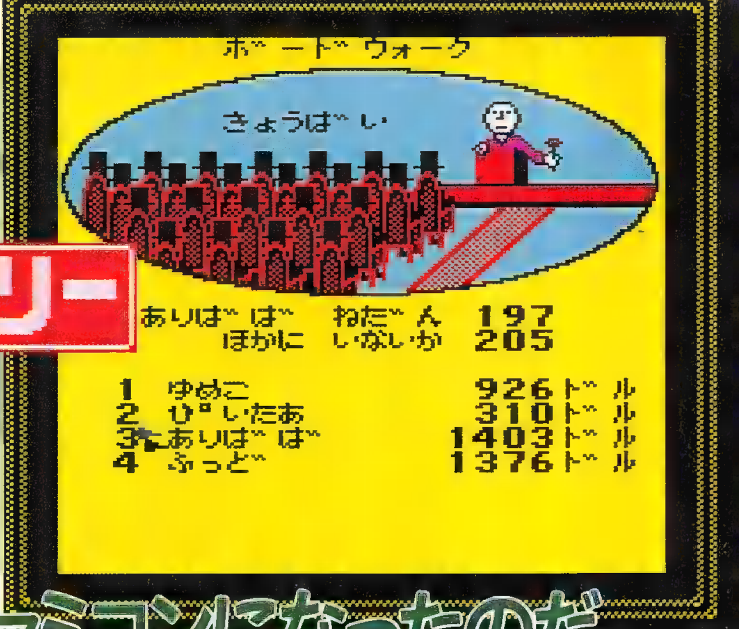
⬆実際のレースでは、セナが見事に優勝した。ゲームではどうなるか……。

開発状況

マシンなどの細かい設定は完成しています。あとはレースの演出などを盛り上げるだけです。　社長室　橋本氏

徹底攻略 モノポリー





ボードゲームって、サイコロの目がすべてって感じだけど、このモノポリーはそうはいかない。頭を使わなきゃ勝つことのできない、つわもののゲームなのだ。

FC ファミコン	ボードゲーム	カートリッジ
	トミー 11月1日発売 6800円	2メガ

ボードゲームの名作がファミコンになったのだ

世界的に有名なボードゲーム、『モノポリー』が、ついにファミコンになって登場する。大人数でも楽しめるのがボードゲームのいいところだけど、このファミコン版でももちろんその特徴が活かされているぞ。なんと最大８人までの対戦プレーが可能なのだ。友だちといっしょにわいわい遊ぶとガンガンに燃えることまちがいなしだ。ひとりで遊びたい人はコンピューターキャラクターと対戦することもできるのだ。

基本的な遊び方

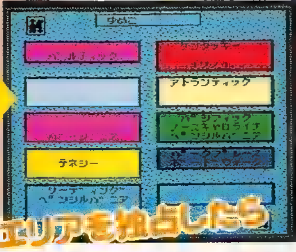
資金を使って土地を買う



取り引きを利用して



エリアを独占したら



家やホテルを建ててがっぽりもうけるのだ!



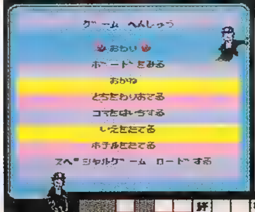
さあみんなでお金持ちになろう!!

データ画面はたくさんあるのだ

データ画面はかなり細かく設定されている。プレー中は、何度もチェックを入れることになるので、それぞれのデータの見かたを頭に入れておこう。また、自分のデータだけでなく、ほかのプレーヤーのデータも見ることができるぞ。



➡プレーヤーの財産はこの画面で見ることができる。管理はしっかりとやろう。

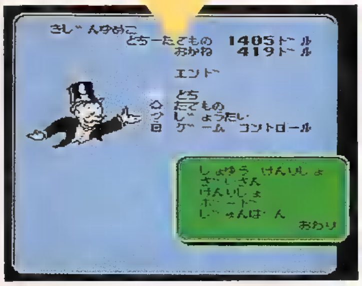


⬅エディットモードもある。自分で決めたい人はこれで。



➡それぞれの土地の値段もひと目でわかるのだ。

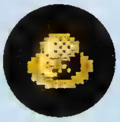
メニュー画面



⬆モノポリーおじさんの示す項目をチェックすることができるのだ。

使えるコマは8種類

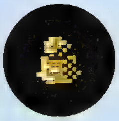
ゲーム開始時に選択する駒は、この8種類だ。これは実際のボードゲーム版と同じものをデザインしているので、『モノポリー』ファンの人にはおなじみだろう。それぞれの駒のファミコン版ならではの特徴ある動きはなかなかにかわいらしいのだ。この駒は、プレー中に別の駒に変更することはできない。



➡帽子のコマ。ボード上をぴょんぴょん飛んで移動する姿がかわいらしい。



➡このコマ、ひと目でなんだかわかったらすごい。これは手押しグルマなのだそうだ。



⬅これは指ぬき。どうして指ぬきが駒になっているのかなどと言ってはいけない。



⬅靴のコマ。片方だけだけど、ちゃんとてくてく歩いて移動するのだ。



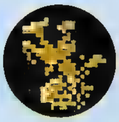
➡ワンちゃん、もといい犬のコマ。このコマもとってもかわいらしいのだ。



➡これはアイロンのコマ。とてもちんまりしていてなかなかかわゆいぞ。



⬅これはクルマのコマ。さすがに、舶来のゲームだけあって外車である(意味不明)。



⬅最後は馬に乗った騎手のコマ。移動するときは、ちゃんと馬が走るのだ。

さまざまなイベントが待っているぞ！

『モノポリー』は、ただ土地を買って、資産を増やすだけのゲームではない。サイコロを振って止まった先には、さまざまなイベントも待っているのだ。止まったマスの指示には絶対にしたがわなくちゃならないから、戦略がどうこうというのはあまり関係がない。そのへんはとってもシビアなゲームなのだ。ここに、そのイベントのいくつかを紹介するぞ。

すべてはこのサイコロからなのだ

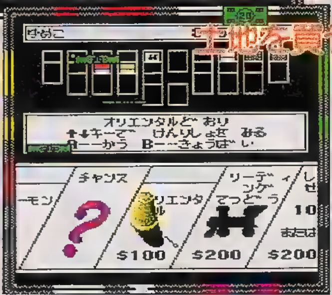


鉄道を買う



⬅鉄道は、ゲーム中盤での取引などに利用するのにもってこいなのだ。止まったらなるべく手に入れたいところだ。

土地を買う



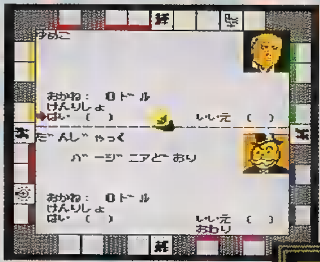
➡まだ買われていない土地に止まったら、なるべく購入するようにしよう。

レンタル料を支払う



⬆人の土地に止まったら、当然レンタル料を取られるのだ。このくらいならまだいいけれど……。

取引もある



⬅ゲーム中何度も行なうことになる取引。断わられても何度もチャレンジしてみよう。

競売



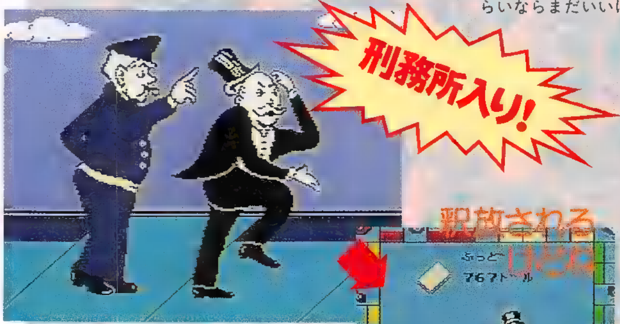
⬇けっこうエキサイトする競売。コントローラーのうばいあいになるぞ。

給料をもらう



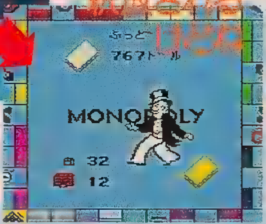
⬅ボードを一周するごとに、サラリーがもらえる。大事な資金源だ。

刑務所入り！



⬆とつぜん、刑務所行きを命じられることもある。ゲーム終盤では、わざとこれを利用するという手もあるのだ。

釈放されるけどね



➡でも、いつまでも入っているわけではない。ちゃんと釈放されるのだ。

税金だってあるぞ



■ゲームのしょっぱなにここに止まってしまうと、縁起が悪いのだ。

破産！



⬆借金を払いきれないと、このようなみじめな姿になる。モノポリーはシビアなのだ。

やり手のコンピューターキャラ8人を紹介だ

アーサー



⬆貧乏人から、大富豪にのし上がったという立志伝中の人物。強気の姿勢を崩したことがなく、取引などもなかなかしたたかな要求をしてくるぞ。うっかりと応じないようにしよう。

ガートルード



⬆裕福な銀行家の未亡人。性格は寛大だが、けっして人にだまされたことがないという、しっかりした女性。なかなか勝たせてくれないので、けっこう苦労させられる。

アーウィン



⬆生まれはとても貧しいが、そのわりになかなかのやり手。だが、お金の節約を軽蔑している節があり、細かい金額などについても思ったよりルーズだったりするのだ。

モード

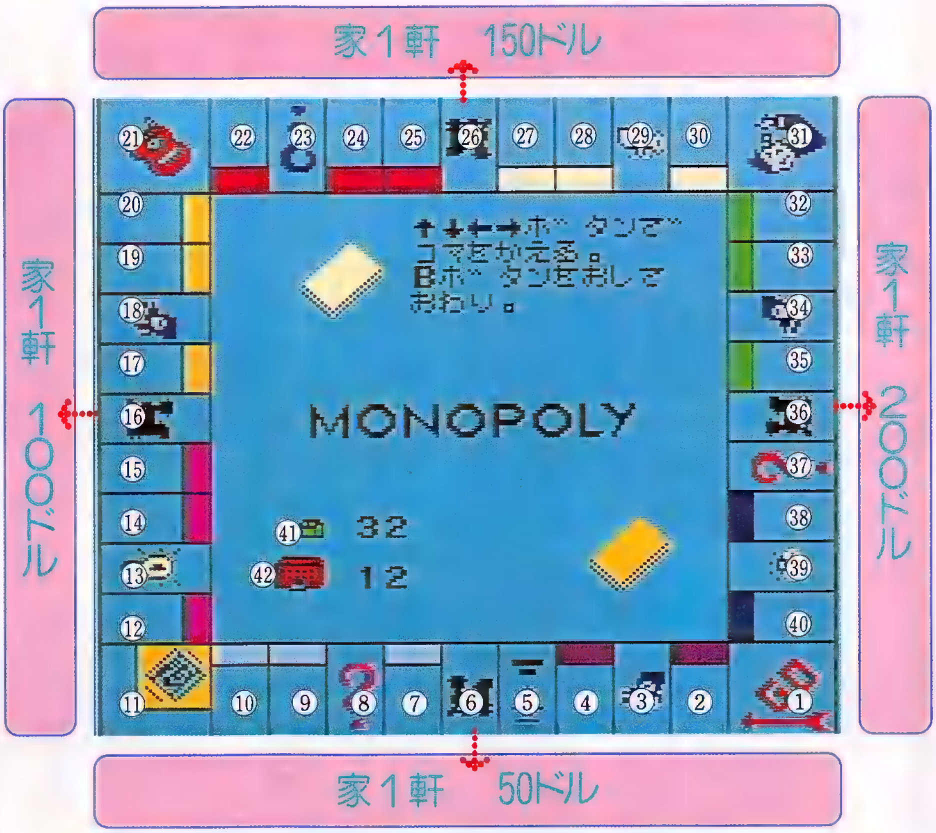


⬆大金持ちの父親を持っているため、とても裕福な暮らしをしている。こうかつで、頭のよさそうな顔をしているが、じつはとんでもない浪費家なので、身を崩しやすいぞ。

これがモノポリーのマップなのだ

これが、ゲーム中に使用するマップだ。え、これだけ？ と思うかもしれないけれど、ほんとにこれだけなのだ。でも、この一画面のマップを甘く見てはいけない。このマップからさまざまなドラマや感動が生まれるんだぞ(ちょっとおおげさ)。

マップ上の、同じ色で分けられているところはひとつのエリアになっている。ここを独占(モノポリー)すると、家やホテルが建てられるぞ。



①**GOのマス**　ここがスタート地点。一周するたびにサラリーとして 200 ドルもらえる。②**地中海通り**　買い値は60ドル。③**共同基金**　ここに止まるとカードが引ける。④**バルティック通り**　ここも買い値は60ドル。⑤**所得税**　税金として200ドルか、資産の10パーセントを支払うことになる。⑥**リーディング鉄道**　全部で４つある鉄道のひとつ。ここには家は建てられないが、すべてを買い占めるとレンタル料が４倍にはね上がるのだ。買い値は 200 ドル。⑦**オリエンタル通り**　買い値は 100 ドル。⑧**チャンス**　ここではチャンスカードを引けるのだ。でもいいことばかりではないぞ。⑨**バーモント通り**　買い値は 100 ドルだ。⑩**コネチカット通り**　ここの買い値は 120 ドル。このエリアではいちばん高い。３軒すべてを買い占めると、レンタル料は２倍になる。⑪**刑務所**　通りすぎるときはただの見学ですむが、いざここにぶちこまれると大変だぞ。⑫**セントチャールズプレース**　買い値は140ドル。⑬**電力会社**　買い値は 150 ドル。ここといっしょに水道会社も買うと、レンタル料ががっぽり手に入るぞ。⑭**ステーツ通り**　買い値は140ドル。⑮**バージニア通り**　買い値は160ドル。⑯**ペンシルバニア鉄道**　買い値は 200 ドル。⑰**セントジェームスプレース**　買い値は 180 ドル。⑱**共同基金**　ここでもカードが引ける。⑲**テネシー通り**　買い値は 180 ドル。⑳**ニューヨーク通り**　買い値は 200 ドル。㉑**駐車場**　ここはなにも起こらない。ただ通りすぎるマスだ。㉒**ケンタッキー通り**　買い値は 220 ドル。㉓**チャンス**　カードを引くマスだ。㉔**インディアナ通り**　買い値は 220 ドル。㉕**イリノイ通り**　買い値は240ドル。㉖**Bアンド０鉄道**　買い値は200ドル。㉗**アトランティック通り**　買い値は 260 ドル。㉘**ベントノール通り**　買い値は 260 ドル。㉙**水道会社**　ひとつしかない。止まったら必ず買おう。買い値は 150 ドル。㉚**マービンガーデン**　買い値は 280 ドル。㉛**刑務所へ入れ**　いきなり刑務所に入れられてしまうマス。ここに止まるとけっこう悲惨。㉜**パシフィック通り**　買い値は 300 ドル。㉝**ノースキャロライナ通り**　買い値は 300 ドル。㉞**共同基金**　ここでもカードが引けるぞ。㉟**ペンシルバニア通り**　買い値は320ドル。㊱**ショートライン鉄道**　買い値は200ドル。㊲**チャンス**　やはり、カードが引ける。㊳**パークプレース**　買い値は 350 ドル。㊴**物品税**　ここに止まると75ドルも取られてしまうのだ。㊵**ボードウォーク**　買い値は 400 ドル。このマップでいちばん高い土地なのだ。㊶家の残数。㊷ホテルの残数。

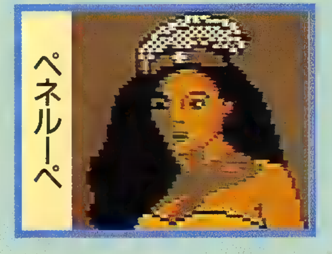
これが、対戦相手として用意されているコンピューターキャラ８人だ。どのキャラクターもひとくせもふたくせもある性格をしているぞ。戦法などもかなり個性的なので、何度も対戦してそれぞれの特徴をつかもう。また、取引などのコマンドは、コンピューターどうしでもよく使用する。コマンド操作がかなりすばやいので、そのときに誰がなんの取引をしたのか、きちんと確認するようにしよう。



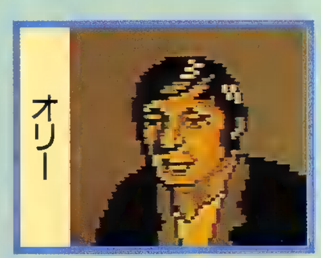
⬆南アフリカでウエートレスとして働いていたという少女。とても頭の回転が速く、のみこみもよいので、同じまちがいは二度とおかさない。コンピューターキャラのなかでは、なかなかの強敵。



⬆おとなしそうに見える青年だが、じつは野心家。趣味は読書とチェス。堅実で、安定したプレーをする。あまり敵にはまわしたくないタイプのキャラクターなのだ。



⬆美しく、人を信頼する心にあふれた少女。アーウィンのような、粗野な男性が大嫌い。堅実なプレーをするが、ここいちばんというときはけっこう大胆なこともする。

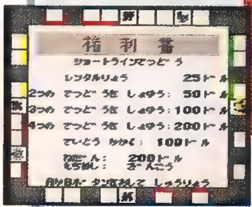


⬆とてもお人好しな男。お金の管理もルーズで、すぐに街で散財してしまう。貯金するということができないのは困りものだが、けっこう追いこみやすいので、いいカモにはなる。

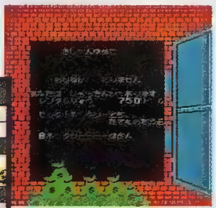
必勝ガイド

ここでは、『モノポリー』に勝利するためのちょっとしたテクニックを教えちゃおう。ま、とても簡単なことだから、すぐ覚えられるだろうけどね。でも、『モノポリー』でいちばん大切なのは基本に忠実にプレーすることなのだ。あくまでも無理は禁物。あせらず、こつこつとお金をためるように心がけよう。

資金の上手な作りかた



⬇持っている土地で、家を建てる必要のないところは抵当に入れよう。

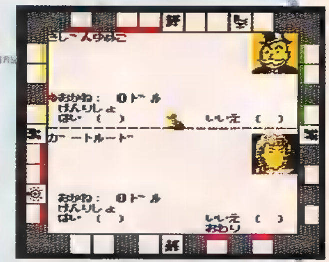


⬆借金もこれで払えるようになるのだ。どんどん活用するようにしよう。

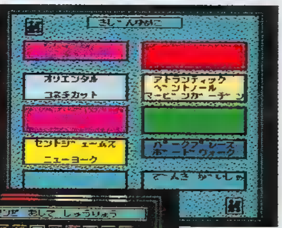
家を建てたい、ホテルを建てたいってときにお金が足りないと、せっかくのチャンスを逃すことになってしまう。そんなときは、持っているけどエリア占めはしていない土地をばんばん抵当に入れちゃおう。お金が作れるぞ。

取引を利用せよ

取引も重要な要素。あとひとつでエリアが占められるってときは、多少無理をしてでもその土地の持ち主と交渉して、その土地を手に入れよう。エリアを占めれば元はいくらでも取れる。



⬆相手の持っている土地をうまく手に入れるのが取引の醍醐味だ。微妙なかけひきも見どころ。



➡自分の持っている資産を見て、欲しい物件のあたりをつけよう。



⬅誰が、どの土地を持っているかも忘れずにチェック。相手の持っているお金も見よう。



⬆相手を破産させて、その土地を手に入れることも可能。

スペシャルゲームも用意されているのだ

最初からやるのは面倒くさい、いちいちやっていると時間がかかりすぎるという人には、このスペシャルゲームで楽しむことをおすすめする。ある程度土地を配分したものや、すでにホテルまで建っているものなど、バラエティーに富んでいるぞ。



ザ ビッグボーイ

2件のエリアをふたつモノポリー(独占)している。もちろん、対戦相手もそれぞれ3件のエリアをひとつずつ持っているのだ。



イッツ ア スタート

鉄道と、土地をバラバラに3つずつ所有している。資産はそれぞれ1500ドルずつ持っているぞ。取引でエリアを作れ。



マネー イズ エブリシング

すでに、すべての土地が配分されている。モノポリーしているエリアがふたつあるが、それは対戦相手も同じだぞ。



スモールスタッフ

マップ前半のエリアと、水道、電力、鉄道が各プレーヤーに配分ずみ。少ない持ち金で、どう動くかが鍵なのだ。



ビルディング ショーテージ

鉄道すべてと、ふたつのエリアをモノポリーしている。が、対戦相手のなかには3つのエリアを持っているものもいるぞ。



ショート アンド スウィート

鉄道と、5つのエリアが配分ずみだが、自分の持っている分はひとつのエリアのみ。持ち金も少ないので、ちょっとつらいかも。



イーブン スチーブン

これまた、バラバラに土地を配分してある。いかにしてうまく取引をまとめるかが、勝利のポイントだろう。



トレイダーズ デライト

すべての土地を配分ずみだが、これもまるっきりバラバラになっている。スペシャルゲーム中、いちばん難しい。

チャンス&共同基金カード大公開

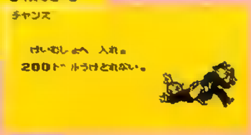
チャンスカードと共同基金カードは、それぞれ3ヵ所ずつ、合計6ヵ所で引くことができる。このカードの種類は全部で32種類。すべて、ボードゲーム版と同じものが使われているぞ。プレーヤーに有利なカードもたくさんあるが、当然、支払いやアクシデントなどのカードもある。ボードゲーム版では、いちど引いたカードはきちんとその順番どおりにまた引くことができるけど、このファミコン版ではなにが出るかはひたすら運まかせになっているのだ。なかなか緊張するぞ。

変わったカードだってあるのだ

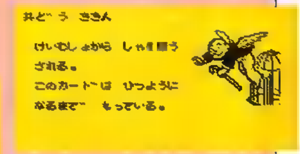
お金に関連するカード以外にも、これらのカードがある。進んだ先から3つ戻されるカードは、戻った先でのマスの指示にも従わなくてはならないから、泣きを見ることもあるぞ。また、いきなり刑務所入りするカードや、出所カードなどもある。



←戻った先が、支払いのマスなんてこともある。



→このカードを引いたときはサラリーももらえない。



↑刑務所に入ったときこのカードがあればすぐに釈放になるぞ。

お金持ちってうれしーのだ

モノポリーでは、お金があればあるほど行動の自由がきくので、これらお金のもらえるカードは本当にありがたいのだ。出たら拝むくらいの心構えでいよう。拝まなくてもバチは当たらないが。



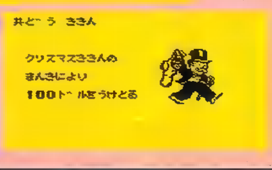
→これは、人数が多いといい収入になるぞ。



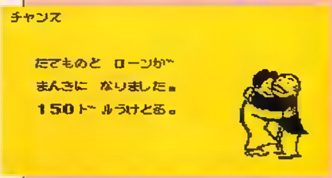
←いきなりの収入。銀行もいいことをしてくれる。



←結婚にあやかっての収入。おめでたい。



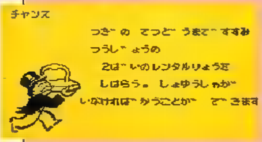
→これもけっこう嬉しいぞ。地道にやっててよかった。



↑嬉しくて思わず抱き合っちゃう。その気持ち、わかるぞ。

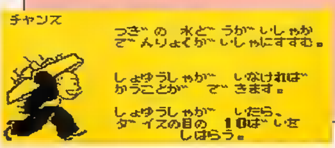
水道・電力・鉄道

このカードも、表示してある水道・電力会社か鉄道へ進むもの。持ち主がいなければこれらの土地を買えるけれど、やはりゲームが終盤に進むにつれてありがたみがなくなってくるカードなのだ。



←進めるのはいいけど、2倍のレンタル料はつらい。

↓ゲーム序盤でこのカードが出ると嬉しいんだけどねえ。



先に進めて嬉しいカード?

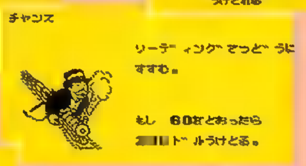
決められた行き先へ移動するのが、これらのカード。ゲーム序盤で、まだだれもその土地を買っていないときはいいけれど、すでに他人のホテルが建っているときにこのカードが出ると、絶望のどん底に突き落とされる。



↑進めるのはいいけど、他人の土地だったらちとくやしい。



→支払いがあったらいやだなあ。



←鉄道のレンタル料はそう高くはないけど……。

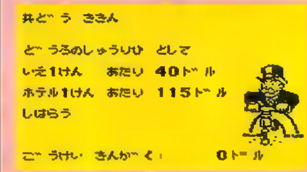


↑目の前に危険地帯があるときにこれを引くと、とても嬉しいのだ。

修理費もかさむ

モノポリーした土地に、家やホテルを建てているプレーヤーにはけっこう痛い出費のカードだ。この支払いのために、修理したはずの家やホテルを売るはめになるという、なんとも皮肉なことが起きることも。

↓家やホテルだってちゃんと修理しないとね。でもこの出費は痛い。



→ホテルと家じゃ、修理費がぜんぜん違うのだ。



支払いカードでがっかり

思わず、やめてくれーと叫んでしまう支払いのカード。これにもさまざまな種類があるけれど、やはりどれが出ても嬉しくなんかない。ちなみに、支払い先は銀行、または各プレーヤーだ。とくに、大人数でプレーしているときに銀行の頭取カードが出ると、あまりの出費に泣きたくなるぞ。嬉しいことばかりじゃないのだ。



↑頭取と聞いて喜ぶなかれ、支払いのカードなのだ。ぜんぜん嬉しくないぞ。

↓教育のためとはいえ、この出費はけっこうつらいぞ。





↑なぜいきなりお金を支払わなければならないのか。でも逆らうわけにはいかないのだ。

↓ふいのけがは誰にだって起こる。この出費はしょうがない?



↓おっと、いきなり双子の父親とは、けっこうやるなあ(なにをだ)。




GAMES, GAMES
Wow!
ファミリーコンピュータ™
テトリス2
＋ボンブリス
発売決定
この秋
Fantastic
TETRIS 2
1 PLAYER
BOM
READY
1
8 Level 5
3 Height 2
PLAYER 1
PLAYER 2
B type


and More GAMES.
Great
Amazing
テトリス2になってのすごいこと
★今までのテトリスがバージョンアップ。さらに3タイプのプレイが楽しめちゃう。
★ブロックの落下スピードも最高レベルはメチャ速い。君はこのスピードについていけるか。
★友達との対戦テトリスができる!とうとう勝負の時がきた。
★対戦レベルはおたがいに自由設定できるから、ハンデもつけられる。
★コントローラの操作はゲームボーイ版と同じになった。
★今回の目玉は、ボンブリスという新しいゲーム。これがまたメチャおもしろい。
★ボンブリスはコンテスト面が30面、パズル面が90面もあって、長〜く遊べちゃう。
★パズルは面ごとに背景の絵が変わるから、先に進むのが楽しみだぞ。
★バックアップ付きだからスコアがすぐ記録されて、友達にすぐ自慢できるぞ。
★すぎやまこういち先生ならではのBGM6曲が、プレイを盛り上げてくれるぞ。
まだまだ、すごいことがいっぱい入ってるテトリス2、発売をお楽しみに!
Wonderful
Excellent
TETRIS 2
+BomBliss
予価¥6,500 10月下旬発売予定!
TETRIS™ AND © 1987 TETRIS 2™ +BOMBLISS™ AND © 1991 V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG") ALL RIGHTS RESERVED LICENSED TO NINTENDO AND SUBLICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE TETRIS ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAJITNOV BOMBLISS ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY SEDIC, PROGRAM BY CHUN SOFT, MUSIC BY KOICHI SUGIYAMA.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
BPS ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE
横浜市緑区 5F TEL.045-931-0151

キミのライバルはもうやっている!



東京都 長谷川真理さん
(都立清瀬東高校合格)

中3の時「高校は無理かも知れません。就職なども考えておくように。」と先生に言われ、記憶術に入会しました。マスターすると、一日わずか15〜30分程度の学習で普通の勉強方法よりも数倍の能率アップが実現でき、成績も段々と上昇。苦手の社会と英語も得点源となり、志望校は余裕で合格できました。これなら、もう少し上のランクの高校に行けたかも…。



東京都 松宮真也くん
(早稲田大学法学部合格)

僕は、理系から文系に変更していたので、日本史には大変苦労しましたが、記憶術のおかげで日本史を克服し、第一志望校の早稲田に合格しました。4月頃から記憶術を一日20〜30分利用することにより、夏休み以降は日本史の偏差値が68〜74の間に固定。そのいきおいで受験に突入していった感じでした。試験が終わるごとにガッツポーズが出る程、充実した受験でした。

記子ちゃんの ラクラク記憶術

作:かしわひろし
画:あずまひろみ



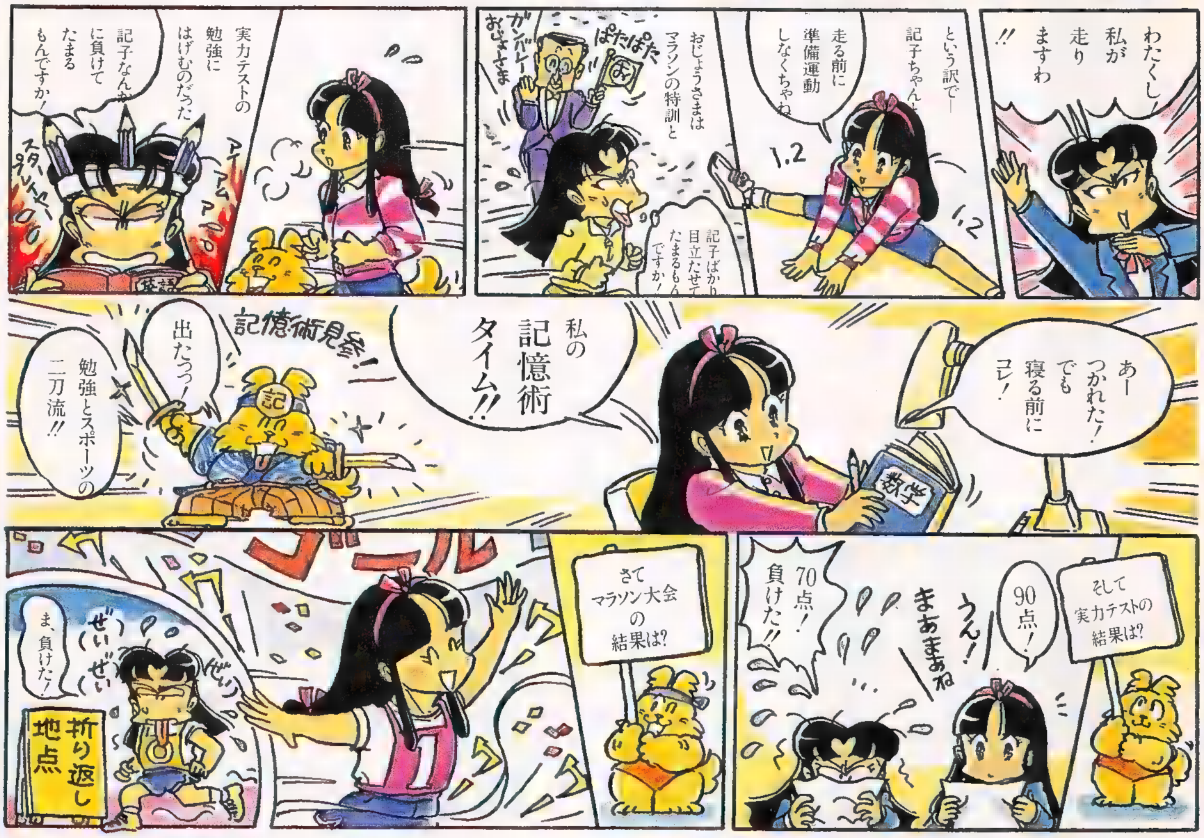
受験の不安が消えた!



沖縄県 宮城リナさん
(真和志高校合格)

私は今まで本当にいろんな勉強法や塾など頑張っていましたが、成績は伸びず「もうダメだ」という気持ちになっていました。そんな時、雑誌広告で記憶術の存在を知り、最後のカケのつもりで真剣にやり始めました。すると、下の方だった成績が真ん中くらいになったのです。その後もテストのたび上昇し、受験では不安を感じることなく志望校に合格できました





大学受験コース・
高校受験コース・もちろん
中間・期末もラクラクOK、一学期
程度の遅れは一週間で追いつける。

1000項目以上を1週間で完全暗記できる

記憶術

自宅レッスン・カリキュラム

案内書無料プレゼント

今なら記憶術の内容が詳しくわかる案内書を無料プレゼント。ハガキに必要事項を書いて今すぐポストへ!!
●ハガキに希望のコースをお書きください。



▶講座内容は全部で4コース

●大学受験コース　●一般コース(資格取得向)
●高校受験コース　●ジュニアコース(小学5・6年生向)

■お急ぎの場合はお電話でどうぞ
☎東京(03)3317-2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

東京カルチャーセンター
東京都杉並区高円寺南1-33-3
☎03-3317-2811

ムチャはするな

●恐れを知らぬヤングメンよ。なんでもアリの若人よ。ムチャするでない。寛容なゲーム帝国とて、あまりのアナーキー野郎には罰を与える。最近の罰は見ていて極楽、やったら地獄である。注意せよ。

●空手せよ。　（広島県　海老丸）

●ああ、貴様は板切れに切手を貼り、メッセージとあて先を筆ペンで書き、投函したな。ムチャである。郵政省も怒っておる。貴様は罰として１ヵ月間同じ靴下をはいて、そのムンムンの臭いをかげ。

●あるコミックスを70巻持っています。このお金でスーパーファミコンを買えたのになぁ。

（大阪府　日本の香り）

●ああ貴様は海老丸よりさらに厚い板切れをはがきがわりに投函しておるな。だが175円切手を貼っておって、なかなか考えてもおるな。しかし内容がつまらない。罰として１年間教育テレビのみ視聴の刑。

●これは心ばかりの手土産です。

（岡山県　コムソモリスク）

●おお、のりピーが表紙の献血促進広告であるな。しかし、総統は「もう興味はないないない(残響音含む)」とおっしゃる。ばかめ。今の総統はウィッキーさんの英会話マニアである。変なもの送ったのでウィッキーさん化粧(靴墨使用)の刑に処す。楽しむがよい。

●５番のルノワール(40枚入り)セット希望。　（茨城県　しん３）

●永谷園の「毎週毎週東西名画セットプレゼント」をなぜアスキーに応募するのだ？　ん？　罰として北島三郎ファンクラブ入会。

●級友は授業中、先生に「こら!!マンガ本を読むんじゃない!!」と言われ、「マンガじゃなくてエロ本です」と言って読み続ける強者です。

福島県　職安マン

●まったく最近のクソガキはいい度胸である。いわばグッド度胸。

●総統は目がとろけるほどやりまくったゲームはありますか？

（山形県　豚肉レア）

●我が総統はあらゆるゲームを目が腐るほどプレーされる。だが目はとろけず腐らず。しかしブレインはメルティーでメニメニバグだ。

●『熱血高校ドッジボール部』をやっているとムシャクシャするのがなおります。総統もやってみませんか？　（静岡県　女神の手先）

●おお、アレはよいな。ストレス発散ゲームである。だからストリップおっさんゲームではないと言うておろうがっ!!　たわけめ!!

●『キャプテン翼２』でシュートが入ったときの石崎くんはギャグだ。新田はよくねじこむ。

（青森県　スピリッチ）

●異常に熱血なサッカー少年たちである。まあ、元々ああいう顔なのだ。一生懸命を笑うでない。

●ゲーセンで『グラディウスII』とかのシューティングで、１面もクリアーできないのにずっと居座っているやつが超ムカつく。

（神奈川県　飯島義宏）

●怒るでない。熱中しておるのだ。だが、長時間の筐体占領は世界平和のためによくない。温和な態度で注意せよ。たとえば「代わっていただけませんか」、「１プレー、させてください」、「オラどけバカ」、などである。温和にな、温和に。

●アスキーはだいじょうぶか？

（神奈川県　杉本知子）

●な、な、なにをバカなことを。子供は心配せずともよい。寝ろ。

●学校を休んでやるファミコンは最高だ。　（大阪府　大家卓也）

●ああ、ズル休みの大家卓也よ。ペンネームを書かない大家卓也よ。次からはどんな事情で休んでもズル休みと思われるであろう。誤解を解くにはファミコンを捨てるか休まず学校に行くしかない。

ゲーム帝国



帝国では永久機関を開発中である。すなわち永久機関発電機だ。
これが完成すれば東京電力からの請求書に悩まずに済むのだ。

悪魔の安楽椅子



■『グラディウスIII』で、フルにパワーアップしているのにパワーカプセルを取り続ける僕は貧乏症でしょうか？　（北海道　スクランブル）

●あのね、あのカプセルって1024個取るとクレジットが128になるんだぜ――ってウソだよ。あんたは貧乏症だ。比類なき貧乏症だ。病院行っても治らないぜ。

■ぼくのクラスでは今"捕鯨"が流行っています。一緒にホゲりませんか？　（神奈川県　総司令官）

●おいおい、ホゲるってよぉ――ホゲったりするとバッシングされちゃうぞ。鯨は友達だからな。イルカも。でも牛や豚はトサツして喰っちゃってもいいらしい。

■ウワワオオオッ!!　オレは23歳のOLなんだけど、両親がいわゆる教育パパママなのでスーファミ買ってなどと言ったら殺されます。しかしがまんできずにお年玉でゲームボーイとエンジンとメカドラ買ってマスマスしています。ワァッ!!　（岩手県　オレはレオ）

●ぷつッときちゃったのね。生あるうちに楽しめ。

女神の四の字固め



■女神様、僕は金持ちで身長188センチでハーバード大卒のスーパーエリートですがそんなことちっとも鼻にかけない好青年です。こんな僕でよかったら結婚を前提につきあっていただけませんか？

（東京都　いとしい女神様へ）

●ぷちッってきちゃった人とはつき合わないわ。

■誰もいないトンネルのなかで手を叩いて、パーンと響くととてもうれしい。　（東京都　安井寮介）

●わりと単純なことで嬉しくなっちゃうのね。でも、トンネルで音を出して反響を聴くのは基本よね。アタクシの場合、反響音を聴いても嬉しくないけど、聴かないと気が済まないのね。似たものどうしよ。チユッ。

■AV女優はなぜ、あんなにきれいな人たちばかりなの？　女神さんはやらないの？（岐阜県　B・DIO）

●最近のAV女優さんって美人なのよね～。でもアタクシが主演すると刺激が強すぎて発禁になっちゃうわ。でも宇宙企画なら出てもいいかな。

アルゴ情報局

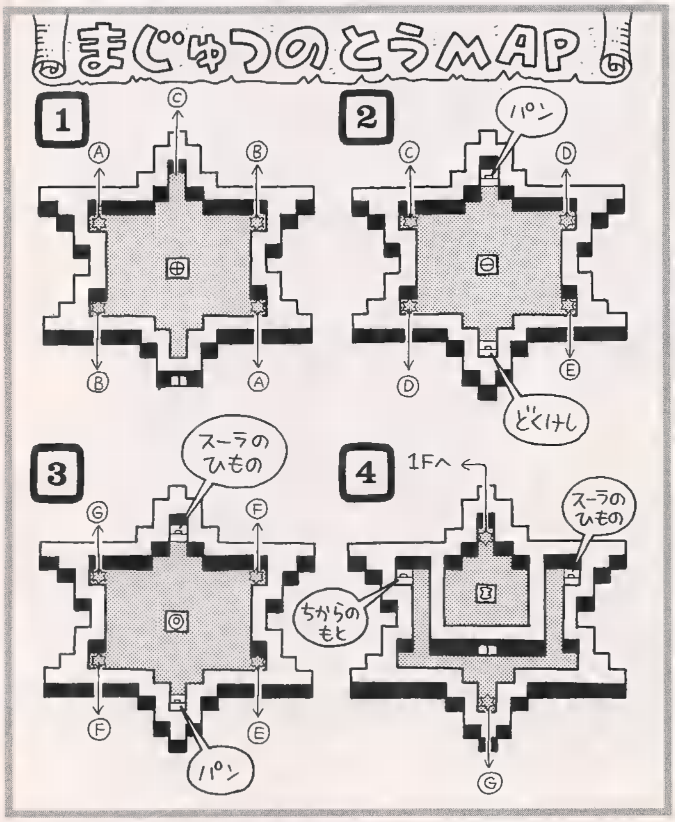
今週のメニュー ●時空戦記ムー●ジュエルマスター●スーパー三國志Ⅱ●ファイヤープロレスリング2nd BOUT●サンダーフォックス

みんな、ヒマなときはなにをしてるのかい？　もちろんゲームをやっているよね。ゲームに関する悩みごとならなんでもビシバシ答えちゃう『アルゴ情報局』、今週もスタートだ。

ゲームボーイ 時空戦記ムー

Q ウィズの町の北にある魔術の塔でつまっています。いくら上ぼろうとしても、ずっと同じ階にいるみたいでぜんぜん先に進めません。なにか方法があったら教えてください。　北海道　今岡正人

A 4階建ての魔術の塔は、どの階も同じ形をしているので、自分が何階にいるのかわかりにくい。そこで、下のイラストを参考にして進んでくれ。ワープゾーンのつながりは、同じローマ字で示してあるぞ。



Q ガイラの町で、ジプシーを仲間に加えることができると聞いたのですが、ジプシーに話しかけてもなにも起きません。いったいどうしてなの？　愛知県　谷山純次

A まずは道具屋へ行き、みちびきのつえを買おう。そして、防具屋のとなりにいる女の子に話しかけよう。「私が砂漠の道案内をしてあげる」と言って、仲間になってくれるぞ。回復魔法から攻撃魔法まで、なんでもこなす便利なヤツだ。

Q 町や村に入って人々に話しかけると、突然モンスターになって襲ってくるときがあるよね。人間とモンスターとを見分ける方法はないの？　千葉県　PN

A モンスターが化けている人間は、普通の人間にくらべて歩くのが速いのだ。注意深く見ているとわかるぞ。初めて立ち寄る町や村には必ず人間に化けたモンスターがいるので、話しかけるまえにセーブをしておいたほうがいいだろう。

Q ゴッデス神殿の横にある階段を下りようとしたら落とし穴にハマり、牢屋に入れられてしまいました。ドアにはカギがかかっていて外に出られません。いったいどうしたら脱出できるのですか？　大阪府　石川登代子

A この場面で役に立つのが、チェンジのコマンドだ。主人公とは別のパーティーにチェンジしてゴッデス神殿に行こう。神殿のまえにいる男に話しかけると仲間になり、カギを開けてくれるのだ。これで主人公は牢屋から出られるぞ。



Q ガイラの町の西にある塔で、井戸掘り機というアイテムを手に入れたのですが、これはどこでどういうふうに使えばいいのか教えてください。　埼玉県　ハチ

A 井戸掘り機は、ガイラの町に水路を造るためのアイテムだ。それでは、水路を完成させる方法を説明していくぞ。井戸掘り機を使用できるのは、土工のヨセフだけ。パーティーのなかにヨセフが入っていない人は、入れ替えるのコマンドを使ってヨセフをパーティーに加えよう。そして、井戸掘り機を持ってガイラの町に行き、宿屋の1階にいる親方に会うのだ。親方はヨセフと協力して水路を完成させてくれるぞ。このイベントの終了後にガイラの町長に会いに行くと、レッドジュエルのありかが聞けるようになる。このアイテムは、戦闘時に役立つほか、ゲーム後半のイベントにもからんでくるので必ず入手しておくようにしよう。

Miniアルゴリズム ファミコンの『役満天国』で、コンピューターの4人プレーを観戦する方法を発見。まずフリーモードにして、対戦相手を選ぶときにBボタンを押しながらセレクトボタンを押す。自分のキャラが消えて、コンピューターどうしの対戦になるぞ。　埼玉県　龍

Q リノの町に船が隠されているという情報を入手しました。でも、ボクはいまだに発見できません。どこにあるのか教えてください。

東京都　古田有次

A ゲームでは、船の正確な隠し場所は教えてくれない。だから、町じゅうをくまなく歩きまわらなければならないのだ。めんどくさがり屋のキミのために、下のイラストを用意したぞ。参考にしてくれ。



Q マイナールの村の北にある鉱山に入れない。入るために必要とかいう防護服も手に入らない。どーやったらいいのか教えてくれ。頼んだぞ。

三重県　松上真一

A 防護服を入手するにはニムロデ草が必要だ。ニムロデ草は、プリナ川上流に行き、ボスモンスターのラフレシアを倒すと手に入る。そして、ニムロデ草を持ってラドルの村の道具屋に話しかけると防護服がもらえるのだ。さて、鉱山に入ろうとしても入り口を岩がふさいでいる。そこで、マイナールの村にいる鉱夫ベンに話しかけ、仲間にしよう。ベンが岩を崩してくれるぞ。鉱山内には、ボスモンスターのロックゴーレムがいるぜ！

Q ウィズの町で、北にガイラの町が、東にはミノンの町があることを知りました。これから先は、北と東、どちらに進んだほうがいいのですか？

奈良県　吉岡康一

A 魔術の塔をクリアーしたあとは、北のガイラに行こうが、東のミノンへ行こうが、プレーヤーの自由だ。まあ、最終的には両方に行かなくてはならないんだけどね。さて、どちらに進んだほうがいいかというと、北をおすすめする。東はモンスターがてごわいので、戦闘がツラいのだ。下にあるフローチャートを見ながらゲームを進めよう。右が北で左が東だぞ。

ふたつに分かれているゲーム進行チャート

●ウィズ北東の塔●
洗礼を受けるため、魔術の塔に行く。ネクロマンサーとの戦いに勝つと、ハマンは炎の洗礼を受け、魔術師の称号を得る。

●ミノンの村
ワーウルフとの戦闘。吟遊詩人ロルドを仲間に加える。宿屋に泊まると武器を盗まれる。泥棒のいる洞窟へ向かう。

●ミノン南西の洞窟
クレイスワームとの戦闘。泥棒ラックを仲間に加える。

●アールの町
オキュベテとの戦闘。町では悪い病気がはやっている。病気を直すために、ニモルの町に薬を取りに行く。

●ヒロの町
シーサーペントとの戦闘。薬についての情報を聞く。

●ニモルの町
メデューサとの戦闘があり、バランの弟子のジャンと、踊り子のリンダが仲間になる。薬を作るためには必要不可欠なアイテム、アオカビの情報を入手する。

●ヒロ北東の沼
クアビアーとの戦闘。勝つとアオカビが手に入る。

●ラドルの町
ナーガとの戦闘。防護服を作るために必要なニムロデ草がプリナ川の上流でとれるという情報を入手する。

●マイナールの村
トロールとの戦闘。貴族アランと修道女セレンを仲間に加える。薬を作るために必要なミスリルの鉢は、ニモルの町にいるバランが作れるという情報を入手。町の北にある鉱山には、防護服を持っていないと入れないことを知る。

●ガイラの町
スコーピオンとの戦闘。ジプシーのマノンが仲間に加わる。

●ディザラの村
ホブコブリンとの戦闘。巫女フィアナが仲間に加わる。

●リノの町
ビッグマウスとの戦闘。占い師ヒルダと土エヨセフが仲間に加わる。赤い宝石についての情報を入手する。

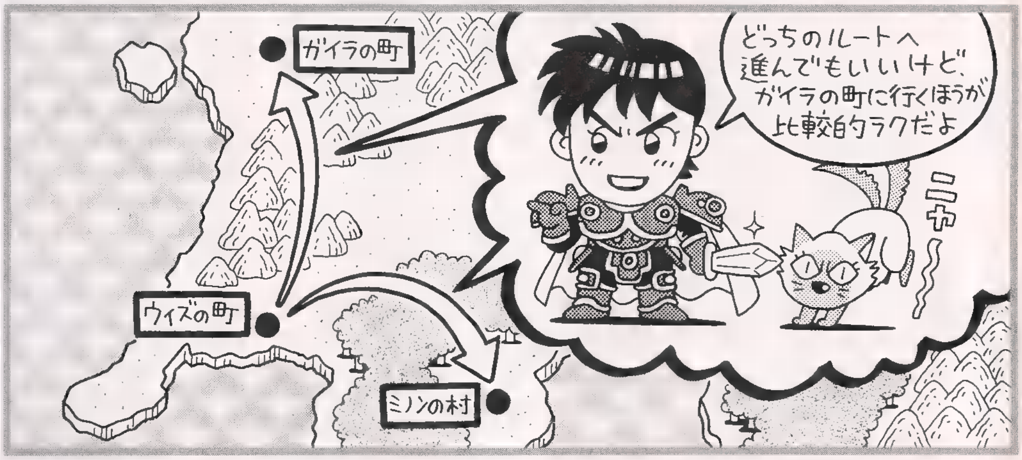
●ゴッデスの町
神殿の横にある階段を下りようとして落とし穴にハマってしまい、牢屋に入れられてしまう。別のパーティーにチェンジして主人公を救出する。僧侶ミハイルと戦士フレアが仲間に加わる。神殿の地下で塔のカギを入手する。

●ガイラ西の塔
塔のカギを持っていると扉が開く。ワイバーンとの戦闘。ガイラの町に水路を造るアイテム、井戸掘り機を入手。

●ガイラの町
井戸掘り機を持って宿屋の1階にいる親方に会い、町に水路を造ってもらう。町長に話しかけると、宝石レッドジュエルの隠し場所を教えてくれるので、取りに行く。

●スーラの町
デビルロードとの戦闘。ウィズの町の博士への手紙を入手。

●ウィズの町
博士に手紙を見せる。古代魚スーラカーンの情報を入手。イザラの村に行き、角貝の笛を取ってこいと言われる。

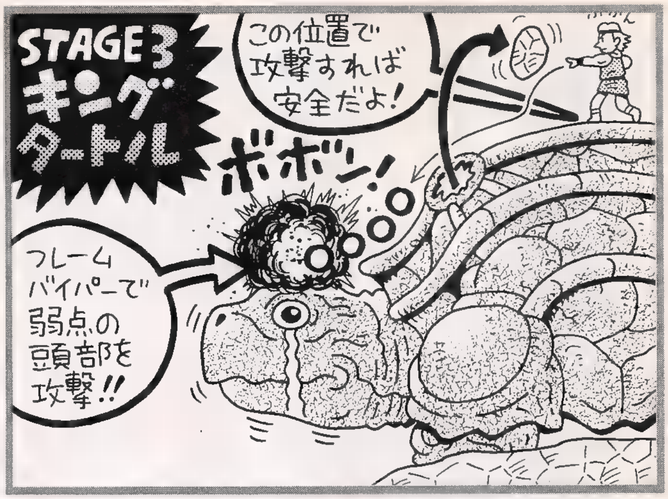


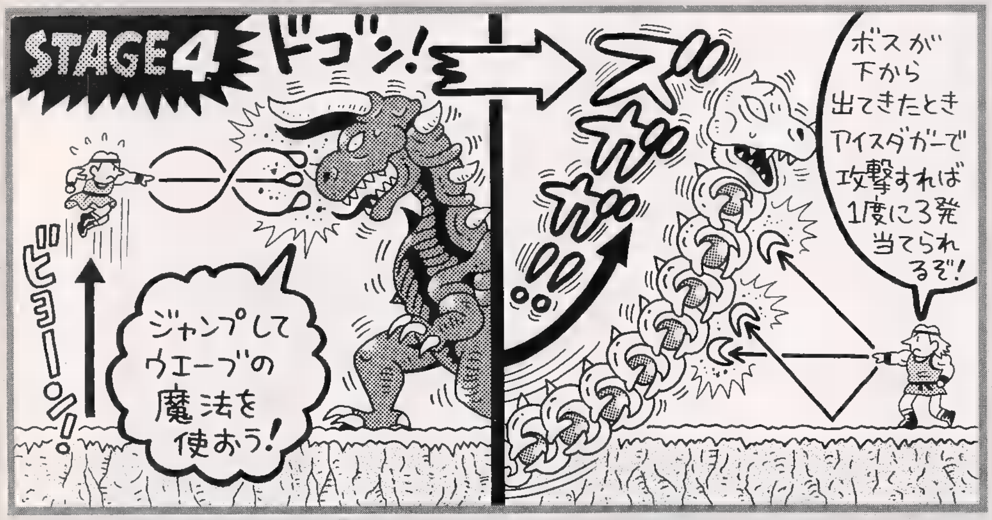
Miniアルゴリズム 『ファイヤープロレスリング』シリーズの必殺技。相手をロープに振ったあと、すかさずその方向に✚ボタンを入れながらRUNボタンを押す。同じ方向にレスラーが走るので、相手がロープで止まっても技(ラリアートなど)が決まるのだ。　千葉県　島谷力

メガドライブ ジュエルマスター

Q 3面の氷界ステージのボス、キングタートルが倒せません。ボスの投げてくる氷の塊や、天井から降ってくるつららはどうよければいいの？　埼玉県　LOD

A このボスには安全地帯があるので、攻略は簡単だ。それでは、安全地帯を利用した攻略パターンを紹介しよう。まず、ボスシーンに入るまえに片手にレベル2風の指輪をはめ、ハイジャンプできるようにしておこう。ボスシーンになったら、す速くハイジャンプしてボスの甲羅の上に上がるのだ。そして、画面の右端あたりに行けば、そこはもう安全地帯だ。つららにも氷の塊にも全然当たらないぞ。あとは、その場所で右を向いてフレイムバイパー（レベル3火の指輪＋レベル2地の指輪）を連射するだけでボスの頭部が潰れるので、軽くクリアーというわけだ。





⬆3面では、火の精霊が氷のなかに捕らえられている。洞窟の最上段右端の氷柱を壊すと、火の精霊を助けられるぞ。

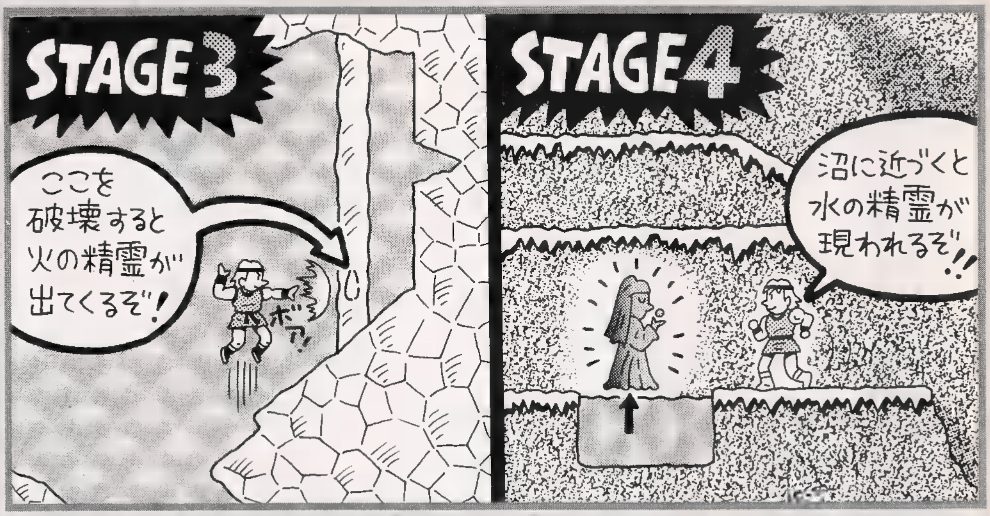
⬛4面の中ボスを倒したあと、坂を下だり熔岩池のあるところまで来たら、来た道を戻る。水の精霊がいる黒い沼が見えるぞ。

Q ライフのMAXゲージを上げてくれる精霊が3面以降見つからず、全然先に進めません。ぜひともどこにいるかを教えてください。　長崎県　うまいもん

A 3面の火の精霊はステージ後半の洞窟のなか、4面の水の精霊は中ボスを倒したあとに進む坂道の下のあたりにいる。左に、その場所とそこにたどりつく方法をイラストで示しておいたので参考にしてほしい。ちなみに、精霊は1～4ステージまでにひとりずつ登場するので、マイキャラのライフは最大で5マスまで増えるぞ。

Q 4面のボス、ブレイダードラゴンは強すぎるぜ！　紫色のドラゴン本体を倒したあとに出てくる、ボーンドラゴンにいつもやられてしまう……。　東京都　谷口春樹

A 高速で移動するボーンドラゴンはかなりの強敵だが、最強レベルのアイスダガー（レベル3水の指輪＋レベル3地の指輪）を使えば、比較的簡単に倒せる。右のイラストでも紹介しているように、つねにボスのほうを向いてウエーブで攻撃し、ボスが突進してきたらダブルジャンプでかわす、という2点に注意して戦うといいぞ。



①ドラゴン本体には、ダブルジャンプしながらのウエーブ弾がとても有効だ。やっつけるとレベル3地の指輪が手に入るぞ。

②対ボーンドラゴン戦は、レベル3地の指輪を使い、アイスダガーで攻撃する。突進と高速火炎弾はダブルジャンプでかわせ。

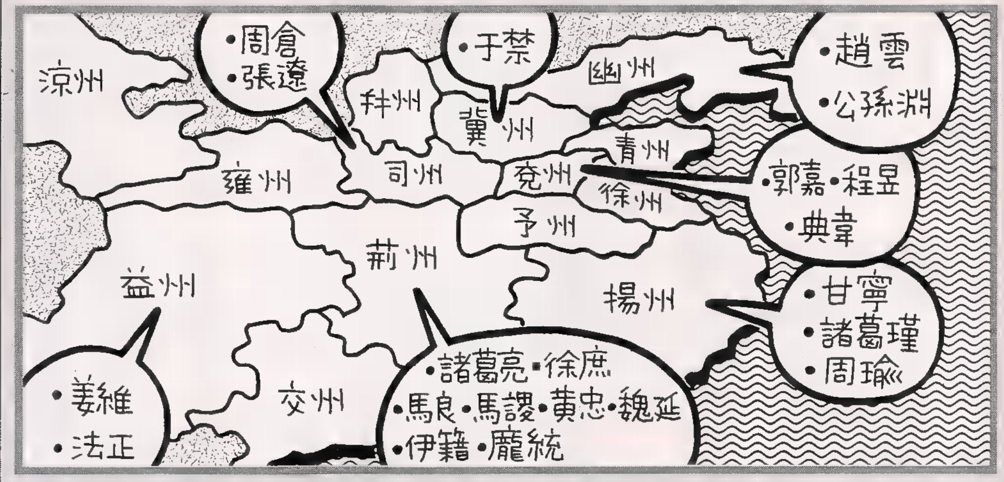
MiniIアルゴリズム 『ジュエルマスター』の最終面に、ダブルジャンプでも届かない高い階がありますが、ここに乗るには、両手にそれぞれレベル2と3の風の指輪をつければいいのです。ダブルハイジャンプ（？）ができるようになりますよ。　千葉県　古田孝一

スーパーファミコン スーパー三國志Ⅱ

Q シナリオ1の劉備でプレーしているのですが、諸葛亮がなかなか見つかりません。ぜひ、諸葛亮がどこにいるのか教えてください。

群馬県　定岡クン

A 諸葛亮は、徐州16国から荊州19国にわたる一帯で見つかることが多い。荊州19国を中心に捜してみるのがいいだろう。また、ほかの在野武将については、有能な武将を中心に、その出現地帯を右のイラストで大まかに示してみたぞ。



●主要な在野武将の出現年代〈190年代〉……郭嘉、甘寧、魏延、許褚、司馬懿、周倉、周瑜、徐庶、趙雲、典韋、龐統、呂蒙　〈200年代〉……黄忠、蔣琬、諸葛亮、馬謖、馬良、陸遜、魯粛　〈210年代〉……王双、公孫淵、鄧芝、費禕〈220年代〉……姜維

PCエンジン ファイヤープロレスリング2nd BOUT



Q 友達との対戦プレーになかなか勝てず、イライラの毎日です。技をかけるタイミングはつかんでいるのに負けるなんてくやしいよ〜。

広島県　ザ・コブラ

A 対戦プレーでは、前号で紹介した必勝パターンにははめられないので、ここは『ファイヤープロレスリング』の基本、連続攻撃パターンを使おう。ここで言うところの連続攻撃パターンとは、投げ技、ドロップキック、関節技を連続して決めていくことだ。つまり、相手と組んだら投げ技でダウンさせ、相手を引き起こして助走なしのドロップキックを決め、相手が倒れたところですかさず関節技を決めていけばいいのだ。ただし、ブレーンバスター、バックドロップ、パイルドライバー、パワーボム、パワースラムは返し技を食らいやすいので、最初は使わないように。安全にいくならⅡボタン技か、フロントスープレックス、DDT、キャプチュードをかけよう。タイミングさえつかんでいれば、このパターンでかなり戦えるぞ。

メガドライブ サンダーフォックス

Q 5面のボスが倒せません。ナイフやジャンプキックで攻撃しようとしても、ボスの持っている大きな銃ではたき落とされてしまうのですが……。

東京都　西野浩明

A グラサン野郎を倒すには、火炎放射器が必需品だ。5面で基地内に入ったら、途中の穴に落ちずに進み、ザコから火炎放射器を奪い取ろう。それからは、回転アタックやジャンプキックを使って進み、火炎放射器は温存しておくのだ。そして、ボスシーンになったら、3面のボスと同じように、火炎放射器でほんの一瞬攻撃してボスにガードをさせ、そのスキにジャンプキックをたたき込むのだ。ただし、ジャンプキックを決めたあとにそのままでいるとボスの攻撃を食らうので、す速くサマーソルトで離脱しよう。この一連の攻撃のくり返しで、必ず倒せるぞ。



質問はがき大募集!! 当コーナーでは、ゲームに関する悩みのはがきを年中無休で受付中だ。さあキミも早く悩みを解消して、明かるい未来をボクらとともに築こうではないか。

●埼玉県 鈴木哲也 ●福岡県 角 裕子 ●愛知県 松永加[illegible]子 ●高知県 中平由香里 ●栃木県 下妻加代子 ●兵庫県 山下恵子 ●香川県 水本昌宏 ●福岡県 西村富士子 ●大分県 佐藤宏則 ●宮城県 宮澤大地



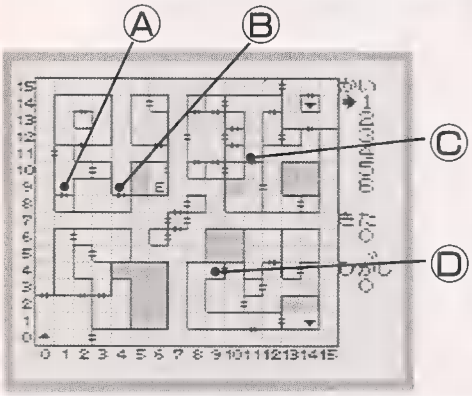
クイズ! 脳天逆落とし

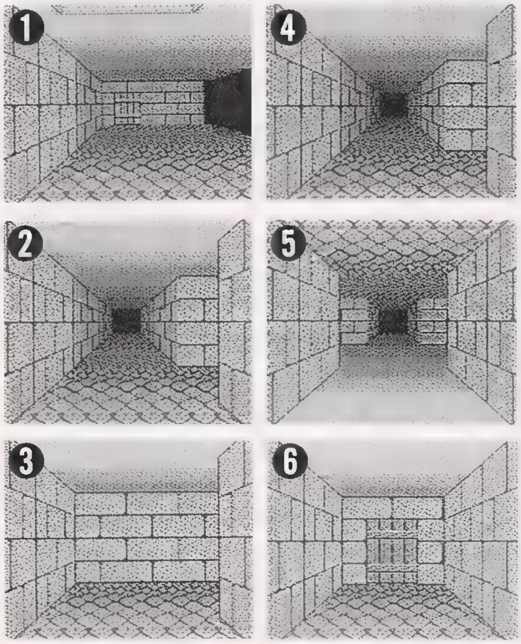
日本の若者たちよっ！　たまには頭を使ってやんないと、脳ミソが退化しちゃうよ～ん!!

ROUND 15 ウィザードリィ・外伝Ⅰ

問題

迷宮で迷ってしまったパーティーが、助けを求めている！　どうやら彼らは、下のマップの(0,0)の地点から出発し、写真①～⑥の順番で進んでいったようだ。はたして彼らは、Ⓐ～Ⓓのどの地点にいるのだろう。





応募のきまり

画面写真をよく見て、スタート地点からマップをたどっていけば、わりと簡単にわかるハズ。画面写真は、かならず分かれ道や曲がり角で撮られていることをお忘れなく。パーティーの現在地は、⑥の写真にある扉の前だぞ。

答えのわかった人は、はがきに答えと思う番号・住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を明記して、ファミコン通信編集部・クイズ！脳天逆落とし係まで送ってくれ。締切は10月29日の消印まで有効だ。

賞品について

正解できた人のなかから抽選で10名に、5000円分の全国共通おもちゃ券をドッカ～ンとプレゼントしちゃうぞっ。おもちゃ券とは、おもちゃならばなんでも買える、ありがたい商品券なのだぞ。さあ、一攫千金を狙ってはがきを出そう。

先週の答え……………………㊓

information インフォメーション

『ヴァリスⅣ』のCDシングルだ



⬆イラストの入ったジャケットだ。

レーザーソフトから発売中の『ヴァリスⅣ』。そのオリジナルゲームミュージックを5曲収めたCDシングルを5名にプレゼント。なお、演奏は地蔵倶楽部で非売品。ファンの人はぜひ応募を。はがきに住所、氏名、年齢、職業、それと『ヴァリスⅣ』というタイトルを明記し、180ページのあて先まで。締切は10月31日。消印有効だ。

『SUPER E.D.F.』グッズあげるよ

スーパーファミコン用のシューティングゲーム『SUPER E.D.F.』発売記念グッズを大放出。オリジナルゲームミュージックを収録したCDシングルは3名、ロゴ入りウインドブレーカーは2名、やはりロゴ入りのマグカップも2名に。住所、氏名、年齢、職業、それと希望商品を明記して編集部まで。



⬅ロゴのかっちょいい、放出グッズの数々なのだ。

コナミからのプレゼントだ

『コナミックゴルフ』が11月1日に発売されるのを記念して、9月末日、3雑誌対抗のゴルフゲーム大会がコナミ本社にて開催された。参加したのはファミ通、㊙スーパーファミコン、HIPPON SUPER!の各誌。ファミ通からは、マドー関谷とホルモン新山が出場。大接戦の末、堂々第3位に入賞したのだった。さてこの賞品としていただいた『コナミックゴルフ』を3名にプレゼント。はがきに住所、氏名などと商品名を明記し、編集部まで。10月31日消印有効。

それともうひとつコナミから。歌手の谷村新司が書いたコナミの社歌『正午の星座』のCDを5名に。非売品だが有線放送などで大人気のため、特別に提供するぞ。やはりはがきに商品名を明記し、編集部まで。10月31日消印有効。

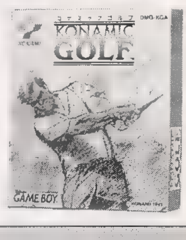
プレゼントのお姿!!

正午の星座

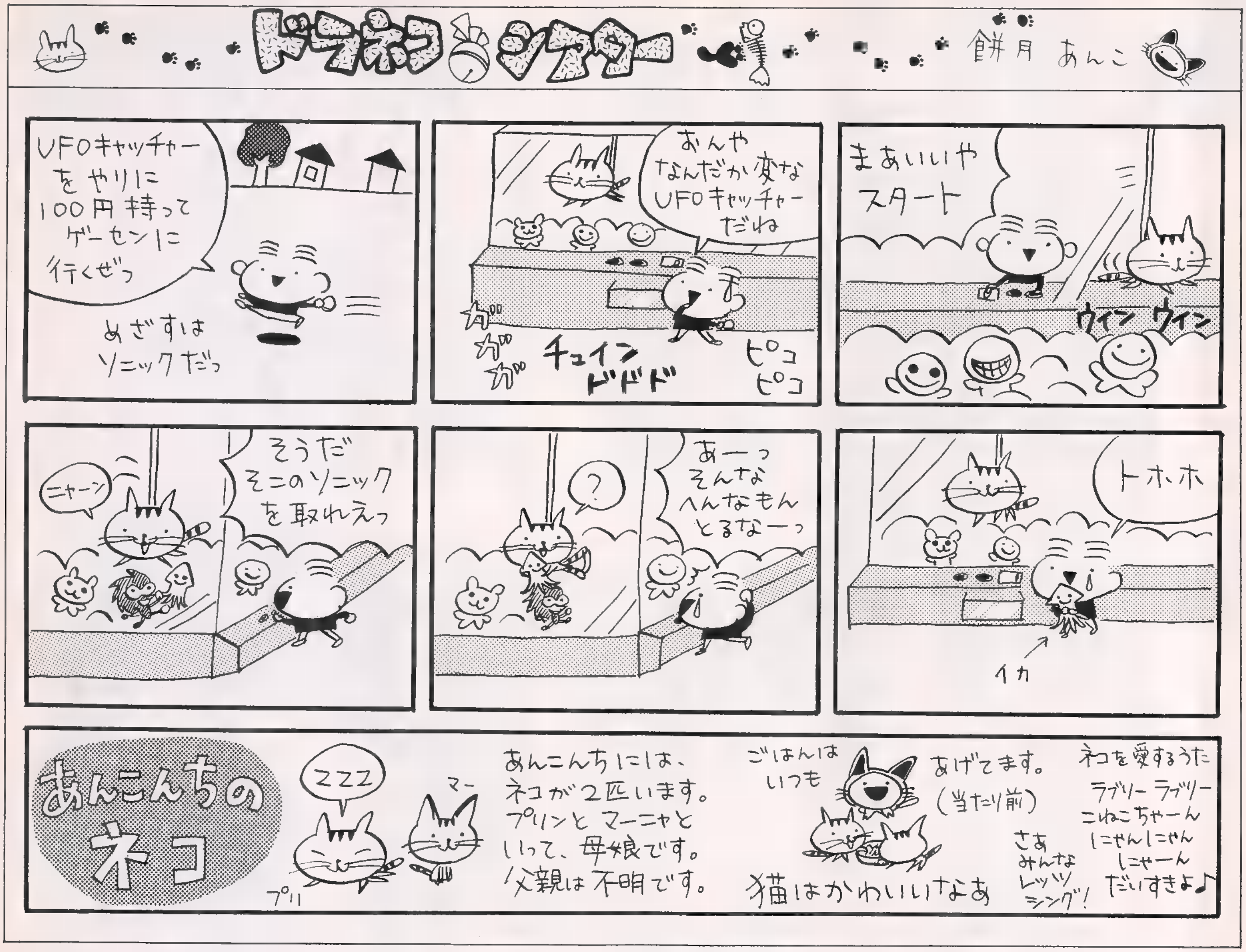


➡ステキな歌詞とメロディーの社歌だ。

コナミックゴルフ



➡対応機種はゲームボーイね。そこんとこ注意！



患者さんとゲーム三昧の日々

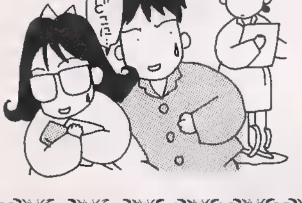
病院のなかでゲームをやる。

いきなりですが、この意外な組み合わせって、けっこう燃えるんですよ。銀行でナンパする、ディズニーランドで宿題する、お寺で聖書を読む(?)……。"人にバレたら笑われるぞ"って思いながらコソコソやると、いつもより能率が上がったりして。

先週のこのコーナーでも書いたけど、精神科の患者さんとのコミュニケーションの手段として、私はゲームを利用しているワケなのです。でもぉー、診察室ってモニターもナイしぃー、ピープー音がしてたらほかの先生に怪しまれちゃうしぃー。だから、いつも香山＋患者くんのパーティーは、ゲームができる場所を求めて、病院内をさまようのであった。

前にいた病院では、アル中の方々の教育をきっちりやっていて、ホールには『おそろしいアルコール』なんていうビデオを見るための、でっかいモニターが置いてあったの。私たちはこれだ！　と大喜びして、アル中のみなさまの勉強会が終わってから、ホールにそっと忍び込みました。その子のため、スペシャルに『オホーツクに消ゆ』(そいつは北海道オホーツク海近辺の出身だった）なんて懐かしいソフトをやりました。「ああ、あのおじさん、ヘンなしゃもじ持って」「あのね、炉ばた焼きではああやって食べ物出してくれんのよ」など、平和な会話を交わしながら、毎日が過ぎていったの……。

そんなある日、私の机の上に一枚のメモが。『オホーツク』の続きみたいじゃん、と思いながら"しらべる"してみると、「ホールを患者さんとふたりでご使用になるのはやめてください」と、事務係からのメッセージじゃないの。うーん、わからずやねぇ。べつにふたりでエッチしてるわけじゃないのに。もちろん、その後もドアを開けっぱなしにして音量ガンガン上げて、なにしてるかよーくわかるようにしながら、犯人わり出しまでやり続けたに決まってるけどさ。





かやまりか：ゲーム好きの精神科医。学会で行った神戸で原稿を書いてくださる、コラムニストの鑑なのだっ!!

あの浅香唯、財前直見、伊藤美紀を育てた 日本芸能教育センターとCSPが組んで贈る

浅香唯



タレント スカウト スペシャル

ザ・スカウトオーディション AUDITION
CSP 声優コンテスト

●コンテスト開催地
東京・大阪・京都・札幌・名古屋・金沢・広島・博多・仙台・鹿児島・沖縄

財前直見



（デビュー前の直見ちゃんです）



島本須美

ザ・スカウトオーディション AUDITION

■第1次／写真・書類選考
■第2次／面接・演技審査（交通費は全額負担）
■応募資格／11才〜25才、男・女（18才未満の方は保護者の同意が必要）
■応募方法／市販の履歴書（身長・体重・3サイズ記入のこと）1通、写真（全身・顔各1枚）2枚、切手62円×5枚（事務処理費として）を同封の上、下記まで封筒に入れ、郵送のこと。

●応募締切日
11月2日（土）
当日消印有効

浅香唯をはじめ、COCOの瀬能あずさ、大野幹代、財前直見、伊藤美紀、藤井一子、山本優一、WINKの鈴木早智子他、多数のタレントを芸能界へ送り出してきた日本芸能教育センターでは、毎年一回行ってきました「ザ・スカウトオーディション」を今年も行うことになりました。このオーディションには、各レコード会社、プロダクションのスカウト担当が多数参加します。あなたもこのチャンスにかけてみませんか。
今、タレントとして活躍している先輩たちも、私たちと出会ったあの日——みんなフツーのコでした。
ただ、夢を夢だけで終わらせたくないから、一通の応募の手紙を出したのです。
このオーディションから多数のタレントたちが巣立っていきました。今度はあなたの番です。あなたのチャレンジをお待ちしています。

スターの卵を求めます。
歌が、ドラマが、CMが…あなたの出番を待ってます。

●応募先
㈱日本芸能教育センター・CSP
スカウトオーディション係 〒105 東京都港区西新橋1-21-8 第14森ビル508号
●電話でのお問い合わせ☎03-3501-0863（11:00〜18:00/土・日は休み）

★アイドル希望はこちらへ

CSP声優コンテスト

アニメ界は、今や芸能界のドまん中！ アニメブームも、ちびまる子ちゃんを中心に大にぎわい。まだまだブームは続きそうな'91年。次代のアニメ界で活躍できる声優・アニメ歌手を広く募集します。

今ズバリアニメ時代

♥応募条件……12才〜35才の男女
未婚・既婚、芸歴経験は不問
♥応募方法……市販の履歴書に必要事項を記入し、最近撮影した顔写真1枚を貼って、事務手数料として切手62円×5枚を同封の上、下記まで郵送してください。書類審査の結果、合格者にはコンテストの日程を通知します。
（18才未満の方は保護者の同意が必要）

●応募締切日 当日消印有効
11月2日（土）

近日発売●発売元/日本クラウン●
（会場でプレゼント!!）
■レッスンビデオ「声優志願」
風の谷のナウシカの島本須美、出演指導のオリジナルビデオ堂々完成！

リリース予定作品
■アニメ「翔ちゃん空を飛ぶ」
■アニメ「ミナトの風子」
この他、多くの関係作品企画にも出演のチャンスがあります。

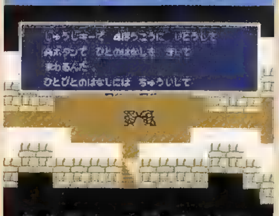
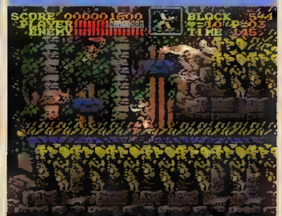
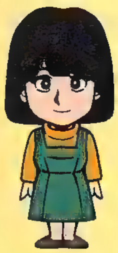
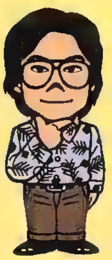
●応募先
日本芸能教育センター
CSP声優コンテスト事務局
〒105 東京都港区西新橋1-21-8 第14森ビル508号
●電話でのお問い合わせ☎03-3501-0863（11:00〜18:00/土・日は休み）

★声優希望はこちらへ

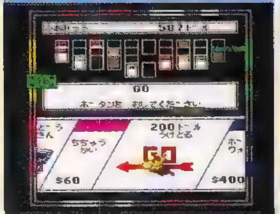
NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

10月28日～11月3日

		ファイナルファンタジーⅣイージータイプ	悪魔城ドラキュラ	将棋の星
発売日		10月29日	10月31日	10月31日
作品		 スーパーファミコンバックアップカートリッジ スクウェア 9000円	 スーパーファミコンカートリッジ コナミ 8800円[込]	 メガドライブカートリッジ ホームデータ 6700円
		超人気RPGのマイナーチェンジ版。RPG初心者や低年齢者のためにコマンドやアイテムが簡略化されている。ストーリー自体に変更はまったくない。	同名アクションゲームシリーズのスーパーファミコン版。おなじみのバンパイアハンター・シモンが魔王ドラキュラと悪魔城で死闘をくり広げる。	アドベンチャーゲームの要素を取り入れた異色の将棋ゲーム。アドベンチャーモードでは特殊なアイテムを使うことも可能。ゲームモードは全2モードあり。
評論家				
水野店長 	世の中で一番おいしいものは何かと考えてみるに、私の場合、やっぱりおスシかなぁって気がする。焼き肉とかスキヤキとかって毎日は食えないけど、おスシだったら毎日食べてもいいもんね。毎日っていえば、おかゆってのもシンプルで好きなんですよ、これが。	あくまでもユーザーフレンドリーにと、リプロデュースされた『FF Ⅳ』。ファミコンゲームがこのままどんどん難解なものになってしまっていいのかと疑問を抱いていた、まさにそんな時期だったってこともあり、私はスクウェアのこの英断を高く評価したい。小学生にも解けます。	グラフィック的にはけっこうな見せ場なんかもあるんだけど、基本的には最初の『悪魔城』から連綿と受け継がれた、あのシステムを採用している。遊べば確実に楽しいが、クリアーするために何度も何度も同じ場面をプレーし続けなければならないのは、このゲームの宿命だな。	笑うに笑えないギャグが哀しい異色の将棋ソフト。パロディーとしてはいい線ねらってるとは思うんだけど、私の疲れ切った脳ミソには、ほとんど理解を超えていた。ただ本式の将棋モードはけっこう正統派で楽しめる。コンピューターの思考時間は、やっぱりちょっと長いね。
スタパ斎藤 	最近、易占に凝っている。つまり福田有宵先生モードだ。じっくりと問題を煮詰め、それでも決定しかねるときに易をたてる。すると、かなり鋭いメッセージが現われる。決定支援のテクノロジーだなぁ。これを戦争に役立てたってのもうなずける。魔術でないとこがいい。	コマンドの簡略化、メッセージの詳細化などで、とてもわかりやすいゲームシステムになった。小さな子供やRPG慣れしていない人にも楽しめる。複雑なシステムから脱却しようとしている姿勢には好感が持てる。RPG慣れしている人は、物足りなさとうるささを感じるかも。	ファミコン版(名作)がスーパーファミコン用にアレンジされ、別の味を持ったアクションゲームになっている。動き、操作性などはかなりよく、制限時間を忘れてキャラを動かしたくなる。ただ、ファミコン版の独特なプレー感は感じられない。シモンの勇ましさが減退した感じ……。	プレーした感じでは、普通に将棋が楽しめるといったところ。やはり将棋ゲームはコンピューターをいかにブザマに負かすかに尽きる。個人的に、強さには満足した。なかなか歯ごたえあり。ブザマに負けた。ギャグ入りアドベンチャーモードもあるが、なんか不自然に感じてしまった。
森下万里子 	万里子の家の近くにカルチャースクールがあります。毎日、そこの前を通るんだけれど、月曜日はM.C.ハマーの曲で、火曜日は気合の入ったかけ声、木曜日はお琴の音色が同じ部屋から聞こえてきます。毎日、全然ちがうノリで、いったい、なにを教えているんでしょうね。	『FF Ⅳ』ほど、親切で簡単でわかりやすく、それでいて奥の深いRPGはほかにはないんじゃないか、と万里子は思うのです。だからこのイージータイプはかなり小さな子供向けになるんじゃないかな。オープニングでカインが遊び方の説明をするのは、ファンとしてはちょっと興ざめ。	ファミコンだと、こういったホラー系のゲームの不気味さを表現するのに限界があるけれど、スーパーファミコンのグラフィックや演出はやっぱりすごい迫力ですね。ムチを思い通りに振り回せたり、凝った仕掛けがあったりと遊び心があって楽しいですね。でもちょっと難しいの。	アドベンチャーモードはギャグ満載で、なかなか楽しいノリですね。ギャグのセンスの好き嫌いはともかく、メインの将棋は丁寧につくられていて、感心しました。あの個性的なキャラクターが気にならなければ、将棋に自信のある人がプレーしても、手ごたえはあると思います。
ゲエセン上野 	とくに用途は考えていないが、ソニーのポータブルＧＰＳレシーバーに魅力を感じる今日このごろ。人工衛星からの電波を受信して自分のいる緯度、経度などがわかるというナイスなアイテムだ。しかもその衛星が米国国防省の備品であるところがたまらなくイカす。	簡単になった『ファイナルファンタジーⅣ』。元のバージョンでどうしても進めなくなってしまった人や、純粋にストーリーを追ってみたい人向け。あらすじなどはまるっきり同じなので、すでに最後まで行ってしまったのであれば、あらためてこれをプレーする必要はまるでない。	絵はきれいだし、音もすごい。感じとしてはファミコン版として出た、一番最初の『悪魔城ドラキュラ』に近い。その上でより微妙にムチを扱えたり、ジャンプ中に向きが変えたりできるようになっている。このあたりの細かい仕様の違いに賛否両論ありそうな気がする……。	コンピューターの思考時間が短いわりには案外強い。素人だとちょっと油断しただけで負けるかもしれない。半面、アドベンチャーモードでの受けを狙おうとしているセリフがかわいそうなくらいハズしている。思考ルーチンがしっかりしているのだから、硬派で迫ってほしかった。

11月1日 モノポリー



カートリッジ
トミー 6800円

世界中に多くのファンを持つ人気ボードゲームのファミコン版。土地や物件の売買でお金を稼ぐのがゲームの目的。コンピューター相手のひとりプレーも可能。

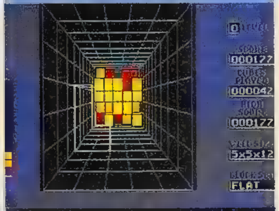
ボードゲームの古典的名作のファミコン版。オリジナルのゲームは、毎年世界選手権が開かれるほど愛好家が多いのだ。ゲーム展開がじつにスムースで、大人数でプレーしないかぎりはイライラすることもないでしょう。コンピューター側の戦略が意外とワンパターンで残念。

対戦相手としてコンピューターも選べる点、データをす速く一覧できる点はいいと思う。だが、ゲームの全体像がつかみづらい。『モノポリー』の理解＋ファミコンの操作、という複雑さも難。オリジナルの楽しさを保ち、さらに遊びやすさを加えてコンピューター化してほしかった。

ゲーム展開が遅くならないためなのはわかりますが、画面の切り替えが早すぎて状況が把握しにくいのです。とくに、相手がコンピューターだとなにがなんだかわからない感じなの。実際の『モノポリー』の雰囲気がよく出てるだけに残念です。『モノポリー』熟練者向けなのかしら？

コマの動きやイベントなどのアニメーションに凝っていてなかなか見せてくれる。ゲーム進行は非常にスピーディー。すでにボード版で慣らした人ならいざしらず、このソフトからモノポリーを始めようという初心者には早すぎてわけがわからないかもしれない。

11月1日 ブロックアウト



メガドライブカートリッジ
セガ 6000円

海外のパソコンから移植された3Dアクションパズルゲーム。落下しながら積み重なるブロックを、上から見ながら消していく。ふたり同時プレー可能。

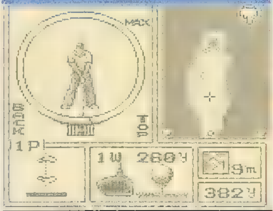
以前からプレーしてみたかった3D版の『テトリス』。さすがに2Dから3Dになっただけあって、頭を使うことはなはだしい。使用する筋肉が違うって感じなのだ。コントローラーの4つのボタンすべて使うので、覚えるまで多少の時間を要する。ヒマつぶしゲームが、またひとつ増えた。

ブロックもスムースに動くし、画面もわりと見やすい。操作に慣れればかなり楽しめる。とくにふたりプレーは熱い。とくに文句のつけどころはないなあ。アーケードでさんざんやっちゃったから、新鮮味は感じなかったが、かなり美しいデキばえなのでまだの人はぜひどうぞ。

『テトリス』の3Dバージョンなのです。『テトリス』でもレベルが上がってくると、パニック状態になってしまうのに……。万里子にとっては、このパズルかなり高度。だから『テトリス』系のゲームが得意な人には、やりがいがあるんじゃないかな。本当に頭を使うゲームですね。

立体テトリス。回転方向が3つもあるので始めのうちは苦しむが、それを乗り越えてしまえば楽しめる。ブロックが滑りやすく、方向ボタンを1回押したつもりがふたつぶんくらい移動してしまったりということがままあるのが若干ネック。脳の老化防止に役立ちそうなゲームだ。

11月1日 コナミックゴルフ



ゲームボーイカートリッジ
コナミ 3800円[込]

見下ろし型のゴルフゲーム。3つのモードでゲームを楽しむことができる。本物顔負けのリアルなテクニックを使うことも可能。対戦プレーもある。

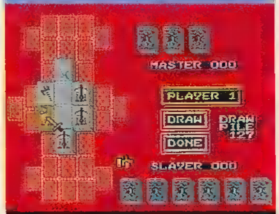
オーディナリーなゴルフゲームであるな。例によって丸型ゲージがクルリンとひとまわりする間に、二度ほどボタンをポンッ、ポンッと押せばいい。それほどトリッキーなコースがあるわけじゃなく、ポンッポンッのタイミングもそれほど難しくないので、初心者にもグラッチェだ。

ゲームボーイの、あの狭い画面をとても有効に使っている点に驚いた。操作性もいい。コースもイカス。だが、ショットがすげえシビアなのだ。慣れればなんとか打てるのだが、ちょっと気を抜くとポテチン。1ホールで20打くらい叩いちまいました。もうちょっと易しければなあ。

ウッドやアイアンの振りかたなど、ディテールにこだわったゴルフですね。慣れるまでは、ボールが全然遠くに飛ばなくって「難しい!!」と感じたけれど、練習次第でうまく打てるようになるし、向上心が沸いてきます。操作性もとってもいいし、画面も見やすくて遊びやすいわ。

真面目に作られていておもちゃっぽくないところに好感が持てる。そのかわりショット時にはかなりシビアなタイミングが要求される。とくに1Wでのショットは厳しい。ラフ上でボールが多少見にくいことを除けば、画面構成、明暗の階調のつけかたが洗練されている。

11月2日 ドラゴンズアイ プラス上海III



メガドライブカートリッジ
ホームデータ 5800円

人気パズルゲームの続編。今回はまったく新しいシステムのドラゴンズアイモードが付いた。この新モードではファンタジーの要素が取り入れてある。

どっちがメインかといったら、やっぱり『ドラゴンズアイ』のほうなんだろうね。なかなかけっこうイジワルなゲームである。『上海III』のほうはといと、カーソルの動きも滑らかで操作フィールはよさげだ。それにしても、麻雀牌以外の絵柄でプレーする人っているんでしょうか。

『ドラゴンズアイ』モードのほうは、どの辺が愉快なのかわからなかった。いまひとつ、ゲームの趣旨というか楽しみかたが見えない。『上海』のほうは、新鮮な絵柄が楽しいが、とても見づらいし立体感がない。ゲームシステムがどうのというより、牌のデザインの問題だと思うが。

メインが『ドラゴンズアイ』で、『上海』のほうがオマケなんですね。『ドラゴンズアイ』のほうは、システムや目的がちょっとわかりにくい気がします。RPGを連想させるファンタジーな牌は、素適だけど見づらくて残念。カーソルの動きがスムースで、操作性はかなりいいですね。

『上海』モードはいわゆる『上海』。これはこれで普通に『上海』なので、別にとやかくいう必要はないだろう。もうひとつの『ドラゴンズアイ』のほうはルールが『上海』ほど単純ではなくちょびっと頭を使わないといけない。これでルールを覚えればトランプなどでも真似して遊べそう。

Best Picks of The Week

いま編集部じゃ3Dのサッカーゲームが大流行。やはり大勢で楽しめるのはスポーツゲームなのだ。5人同時プレーの『パチ夫くん』とか、やりにくそうだもんねえ。

ロールプレイングはメンドー臭いからどーもって思ってた人は、ぜひひとつ『FFイージータイプ』をプレーしてほしい。パズル指向の人は『ブロックアウト』で苦しんでいただくのがいいと思う。ハマります。

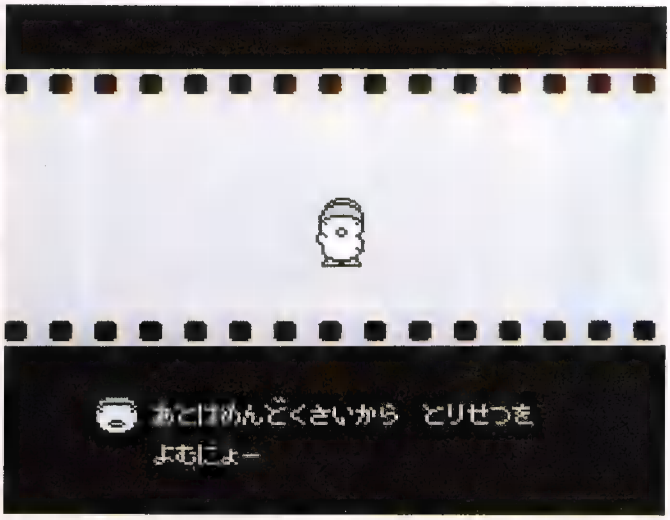
『悪魔城ドラキュラ』がいい。ただ、ファミコン版の味わいを求めて買うと、拍子抜けするかもしれない。あとは『ブロックアウト』かなぁ。『FF』の簡単版は、やはりオリジナルのほうを薦めたいのでパスっていうことで。

もしも、まだ『FF IV』をプレーしていない人がいるのなら、ぜひプレーしてほしいな。でもそれがイージータイプである必要はないと思います。それから、シモンファンなら『ドラキュラ』あたりもオススメします。

まだ『ファイナルファンタジーIV』を一度もやっていないのなら、イージータイプで遊ぶという手はある。そのほかは個人の趣味で好き嫌いが分かれてしまいそうなものばかりなので、各自好きなものを買うがよい。

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。　※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

ソフトウェア インプレッション Software Impression



へべれけ

FC ファミコン　アクション　カートリッジ
サン電子　発売中　6200円　2メガ

ゲームに対する屈折した愛を感じる…

（業務用、コンシューマー向けを問わず）昨今のビデオゲームは内容、設定、ROM容量ともに肥大化しております。

ゲームを充実させるためにどうしても必要なのだ!!　というなら話は別なのですが、ごく一部には、プロのアニメーター、声優などを使いギンギラ（死語）なデモで圧倒したかと思えば、肝心の中身は出がらしのお茶、あるいは気の抜けたビールのようなものもございます。こういったものは果たしてどれほどの容量を使っているのでしょうか。考えようによっては資源のムダといえなくもありません。

もっとも、このようなソフトは、例外ではありますが……。

さらに、「ほんとにご苦労さんなことだなぁ」と思うのは、なんだかよくわからないゲームにまで添付しているストーリーなる代物です。考える人も大変でしょうね。

さて、『へべれけ』はといいますと、（容量はさておき）ゲームシステムとしてはまことにシンプルな作りになっております。その点では正統派ともいえます。が、一度プレーしてみるとおわかりになると思いますがキャラクターが見かけ上バカな奴ばかりです。しかも冒頭のデモがまた「ストーリーを説明するにょー……めんどうくさいから取説を読むにょー。操作方法を説明するにょー……取説を読むにょー」と人を小馬鹿にしているのかとでもいうような凄さです。オー、モーレツです。

ところが、このデモを見ていても不思議と怒りを覚えることはないのです。もし、これがマリオだったり、デューク東郷だったりしたら頭に来てしまうような気がしてならないのです。

では、なぜ『へべれけ』ではこのようなバカなデモが許されるのか。ひとつにはバカななかにもかわいいという要素が若干見受けられるから、というのがあります。ちょっと頭の回転が鈍いアイドルが「わからなーい」といっても許されたりとか、アウアウもロクにいえないアザラシの赤ちゃんが写真集やビデオになって売れていたりするのと（ネガティブかポジティブかという差こそあれ）、たいして変わらないのではないでしょうか。こう書くと「人間は外見じゃない、中身だ」と反論されそうですが、それは確かにそうです。が、かわいいというのは１日に50時間テレビを見ても視力が全然落ちないとか、背がジャイアント馬場の３倍高いというのと同じで、生まれつき持った才能だと私は思うのです。

そして、そのかわいい才能を十二分に発揮して、近ごろのゲームを憂いているのが『へべれけ』のような気がしてなりません。

「どうしようもないゲームに、マニュアルの半分近くもある長大なストーリーをつける必要がどこにあるのか？」とか、「デモに容量を取り、ありったけの力を注ぐのになぜ、ゲーム本体をおろそかにしてしまうのか」とかいう、ゲームが好きな人なら一度は抱くであろう疑問に応えてくれています。

デモ中、主人公へべは一歩たりとも動きません。そこで現われるセリフ「人と話をするときはまっすぐ前を向いて直立不動で話すにょー」このセリフは一見おちゃらけ、あるいは（へべが動かない）弁解のようにも取れますが、じつは深い、深すぎるディープなメッセージなのです。その深意は各自よく考えてください。宿題です。死ぬまでに解ければいいです。

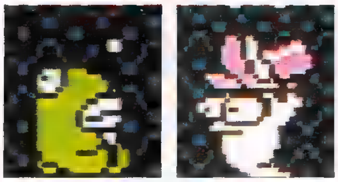
上野利幸（またはゲヱセン上野）

こんな武器で

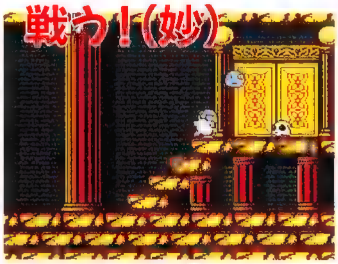


➡こんなのが武器だとはまったくゲームを愚弄しているのだろうか……。

こんな奴らが



⬆こんなのがプレーヤーキャラとはゲームを愚弄しているのか……いや、私はこれらすべてに制作者の愛を感じるのです。



⬆ちなみにエンディングデモもおちゃらけているようでじつはディープなのです。



超魔界村

スーパーファミコン SF	アクション	カートリッジ
	カプコン　発売中　8500円	8メガ

ムズカシイカラ ゲームハタノシイ

「マニア向けに作りました」
「ＲＰＧが得意なんですよ」
上が春の初心会でカプコンの広報の人が言ってたこと。フムフム。そんでもって、下が新しく入ったゲーマー君が言ってたこと。ホウ。わざわざマニア用なんて言わなきゃいけないようなメーカー。誰でも解けるのが取り柄のゲームを得意だとのたまうゲーマー……なんか、ちかごろのゲーム事情を反映してると、思わないか？

ゲームがやさしくなってきた。これがオレが最近よく思うことだ。たしかにわからなくもないわな。いまのゲーム市場ってのは、とんでもなくデカいしな。ユーザーのなかには渋谷洋一なみのバリバリにハードなヤツもいれば、イザベラ永野のようなヌル女王もいる。誰でも遊べるゲームを作らないと売れないワケだな。当然難易度などは、どうしてもヘタな人にあわせないとマズイんだろう。ああマジメな口調は疲れるぜ。ようするにユーザーに媚びているんだよ！クリアーさせますんで買ってくださいよぉダンナ、へへへってな。

なんか年寄りみたいな口調になっちまうが、まあいいや。言っちまおう。昔のゲームはよかったぜ。ある程度ユーザーを突き放しにかかるところがあったもんだ。「俺たちの作ったこのゲーム、クリアーできるものなら、クリアーしてみろい！」ってな意気込みが開発者にあったみたいな。そのゲームに対してオレたちユーザーのほうも、長い時間をかけて一生懸命に取り組んでいたような気がするのだが。

ここで勘違いしちゃいけないのが、難しい＝おもしろいかというと、決してそうじゃないってことだ。オレはゲームで一番大切なのはバランスだと思っているし。しかし、１万円近い金を払って買ったゲームが２、３日で終わっちゃうのはどうかと思うワケ。

で、『超魔界村』だ。このゲームにも難易度設定があるにはある。しかし、ノーマル(難しい)、エキスパート（メチャクチャ難しい)、プロフェッショナル(神の領域)だもんね。媚びてない。全然ユーザーに媚びてない。イカス。骨太。近年稀にみる難しさ。こう書くとなんだクソゲーじゃんって思う人もいるかも。でも、それは違うでしょってーの。はたして犯人がスグわかる推理小説がおもしろいか？Ａボタンを押してるだけで、どんどん先に進んじまうようなRPGにインタラクティブなんて言葉があてはまるのか？

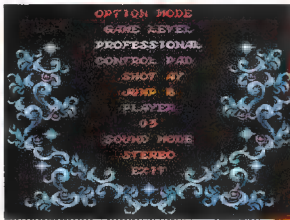
画面のなかでチョコチョコ動くのを眺めるだけなら、まだ映画やアニメのほうが優れていると思う。ゲームは〝ムズカシイ〞という要素があるためにゲームなんだ。自分が操作した主人公が哀れに死んでいくからゲームなんだ。全編予測できないハプニングの連続だからゲームなんだよ。何にも考えずに先に進めるゲームなんて、部屋でボォーっとビデオ見てるのと大差ないっつーの。

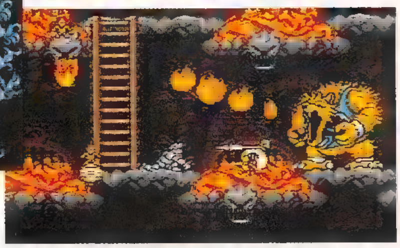
読者のなかには反論したい人もいるだろう。たぶんその人はゲームに対する価値観がオレとは違うんだろうな。別にゴリ押しするつもりはないから、ここで読んだことは忘れてくれ。ただね、オレは仕事はチャランポランだけど（この原稿も、もう締切ギリギリ。水野店長が怖い顔して目の前に)、遊びに関しては、とことんマジメに遊ぶことにしているのだ。マジメに遊ぶなんてへんな言葉だが、そういうことだ。となると遊ぶ道具にだってそれなりのモンが欲しいじゃないの。だからクソゲーを遊ぶのは絶対にイヤだし、実際に年間に買うゲームは５本あるかないかだしなあ。そんでもって買ったゲームは長く遊ばせてもらってます。ホント。

こんなこと書くとゲーム雑誌の編集者として失格だと言われるかもしれない。しかし〝野口豊〞としてはウソつけないの。仕事するために生きてるワケじゃないし、遊ぶためにこの世に生を受けているんスからね、あっしは。さあてと『超魔界村』で、１ヵ月ほど楽しませてもらおうか。

サウナマン野口(ルーズな奴)

たしかに今回もむずかしい



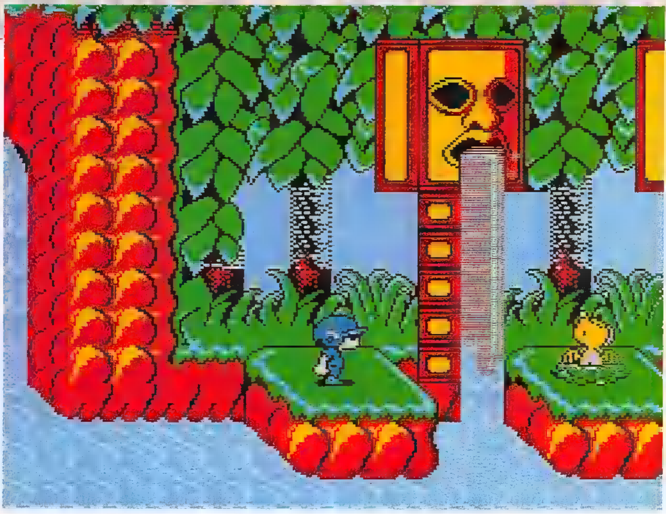


⬆男ならズバリ〝プロ〞で勝負せい。サンプル版では〝超〞となっていたのだが変更されたらしい。残念だ。

それなりの救済措置もアリ!



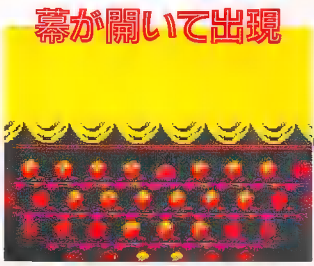




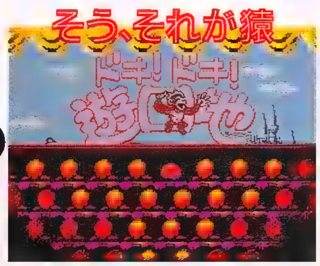
ドキドキ遊園地

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	バップ　発売中　5800円	2メガ

「これはエエ具合でんな」「おっちゃん、スゴイわ」



⬆大勢の観客が見守るなか、ゆっくりと幕が開く……。いったいなにが現われるのか、観客の視線が集中する。



⬆タイトルロゴとともに猿くん登場。なお、このシーンは実際のゲームとは、異なる場合があります。ご了承ください。

やあ、こんちは。今回のインプレは、ちょっと趣向を変えてみることにしよう。そう決めた。文句は言わせない。というわけで、司会進行役のうすば羽田でごじゃります。そして私のお相手をつとめてくれるのが。

はあぁ、どうも。ゴンスとかいうやつでおじゃる。JAL、それは日本航空。無類の猿好きのワタシは、タイトルにデザインされた猿の絵を見ただけで、このゲームにホの字なのさ。さのさ。それでは、スタジオさん、マイクをお返ししまーす。

ハイハイ、こちらお茶の間です。あのお猿ちゃん、マンキーですね。私はルーサーも好みですが、贅沢を言えば猿人のほうが好みですね。それはそれとして、『ドキドキ遊園地』なワケですが、ヒデゴンスは最近ドキドキしてますか？　私はというと、毎日がドッキリドキドキの連続で、小野やすしに呼び止められそうになってますよ。

ドキドキといえば、出張で博多へ行ったんですけど、ノーパンパブとかいう店がありましてな。ええ、もちろんインしましたわ。でも、なかはまっ暗でね、パブという雰囲気じゃあなかったですね。(中略)いやあ、もう、ドキドキしましたわ。入り口で4000円ポッキリとか言うといて、払ろた金額が合計29000円。びっくりしましたわ。腰、抜けるかと思いよったで。ワタシも鈴木みそ画伯のこと、笑てられまへんわ。

うわぁ、けっこうボラれてますね。ま、人のことは構いやしねぇですけど。そんで、遊園地の話をしますね。このあいだ私、最強の遊園地を見つけたんですよ。その名も『ドキドキ遊園地』。サブタイトルもありまして、『クレイジーランド大作戦』っていうんです。とか言って、こんだけ行数を使って、実のある話が出てこないんで、強引にゲームの話に持っていってるんですがね。

おお、やっと、本題に入りましたネ。長い道のりでしたネ。羽田くん、あと、頼むわ。

また私の出番ですかぁ。ふたりしかいないので、交互に登場するのは、きわめて妥当ですが。では説明しますと、主人公ポンポンが、さらわれたガールフレンド、リルを救うために遊園地を駆け回る。と、そんなアクションゲームなんですがね。目を見張る場面ってのがけっこうあるんですよね。

そうそう、ちょっとマジメにやろか。その遊園地全体が敵になってるという設定がおもしろいやね。ピエロとか、うさぎとかが敵なんだなあ。ふだんは子供の味方のはずなのに、そんな連中が襲ってくる。ほのぼのしててええがな。なあ、羽ちゃん。

ですね。あとは演出関連。ジェットコースターの面なんかは、そりゃもうスーパーおったまげ。コースターが回転するんですから。さすがバップ。寺尾友美ちゃんが所属してるだけのことはあるね。

ピップ？　あのダダーンの？

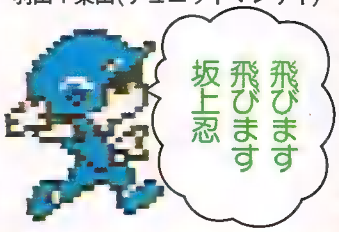
それは製薬会社でしょうが。

ビップ？　それ、アダルトビデオのメーカーか。

あぁーん、もう。あんたとは、やっとれんわ。

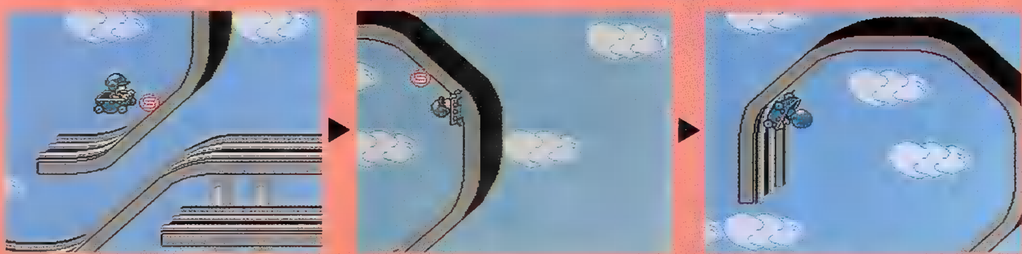
ども、失礼しましたぁ～。

羽田＋柴田(デュエットマンザイ)



このループを見よ!! 回ってるだろ?

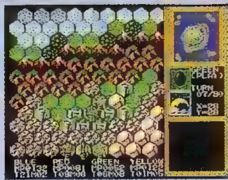
数あるシーンのなかでも、もっともスパークしてるのがコレ。コースターの回転運動だ。ファミコンでここまでやるんだから、もう口をアングリさせるしかないよね。ここのシーンは全米でも話題騒然。上映禁止の州もあったくらいだ。なんのことだかよくわからないが、それくらい驚くということだ。ファミコンは、どこまで行くのか？



今回のタイトル　**マスター・オブ・モンスターズ**

パソコン版から移植のシミュレーションゲーム。最強のマスターの座を目指し、マスターたちがモンスターを操り戦いをくり広げる。モンスターを成長させていくのが大きな楽しみ。

東芝ＥＭＩ　発売中　7800円



これからは成長モノ

国領伝七郎（以下、国領）　なんだかシミュレーションって人気あるジャンルだよね。

ミムラ仙人（以下、仙人）　我輩は仙人だから流行のことは、よくわからないけど、メガドラの『アドバンスド大戦略』なんて、みんなプレーしてるよね。

国領　RPGみたいな大ブームにはならないけど、こっそりとみんながプレーしてるって感じ。

仙人　この『マスター･オブ･モンスターズ』でも、モンスターがレベルアップすると、部屋でひとりでニヤニヤしたりするもんなあ。

国領　ニヤニヤしてる仙人は見たくないけど……。このゲームの楽しい部分はモンスターの成長だと思う。成長システムがゲームの心臓でしょ。

仙人　RPGのレベルアップみたいなものだね。

国領　でも、RPGだと数値が上昇していくだけでしょ。武器が強くなってもグラフィックは最初とおなじ。まあ、全部のRPGがそうだってわけじゃないんだけどね。大部分は味気ないものばかりだよね。

仙人　その点、このゲームはモンスターのグラフィックが変化する。成長したってことが、ビジュアル面でもはっきりと認識できる。

国領　家庭用でこのパターンを最初にやったのはファミコンの『キング オブ キングス』かなあ。けっこう古いゲームだけど……。

海より深い思い入れ

仙人　『キング オブ キングス』もいいゲームだったよね。でも成長システム以外の部分がいまいちだった。戦車や戦闘機みたいな現代戦のユニットをモンスターに置き換えただけって感じだった。モンスターも複数の部隊で登場するし、戦闘の結果もあまりに雑すぎるしねえ……。

国領　でも、その点『マスター･オブ～』はよくできてる。１ユニットで１体のモンスター。

仙人　うん。やっぱりモンスターが何匹もグループで行動するのはマヌケだもんなあ。敵を求めて１匹で山岳地帯や平地を歩いているドラゴンなんて最高！

国領　そうだね。数匹の部隊よりも１匹のほうがずっと深い愛情を持てるよ。エンジェルなんて16歳ぐらいのひとり娘みたいなもんだもん。敵のモンスターに襲われると、「こら！　ウチの娘になにをするんだ」って感じ。

仙人　我輩も若いころ、女の子の父親によくそういわれたなあ。

国領　仙人にもそんな俗世間チックな時代があったんだ。

仙人　その話は置いといて……。ほかのシミュレーションはユニットをただの道具としか見てないでしょ。だから歩兵とかの弱いユニットはあまり大事にされないよね。でもこのゲームではすべてのユニットを、死なないよう大事に育てないと意味がない。

国領　死んだらそこまでの成長がムダになるもんね。そこが死んでも簡単に復活できるRPGとの違いだよなあ。

仙人　パソコン版の『Ⅱ』は、モンスターに名前までつけられる。あれはよかったなあ。

国領　僕も全ユニットに名前をつけてるよ。メガドラ版でもできたらよかったのに。

仙人　キーボードがないから入力はめんどうになるけどね。

国領　愛情は深まるでしょ。

いろんなタイプのマスターが……

仙人　モンスターに対する思い入れの話が出たけど、５人もマスターがいるっていうのはいいよ。国領はどのマスターを使ってプレーしてる？

国領　やっぱサモナーでしょ。すべてのエレメントを召喚できるし、属性がニュートラルだから、ニュートラルのモンスターに加えて、ロウとカオスの両系統のモンスターも自由に召喚できる。女性といえども、やりたいほうだいだもん。なんかいろんなモンスターが使えて、スワップな感じ。

仙人　エレメントっていいよね。１ターンだけ出てきて、敵モンスターに激しい攻撃を食らわして消えちゃう。

国領　いわゆるやり逃げってやつ。

仙人　ソーサラーなんかは治癒系の魔法が得意だから慎重な人向けだよね。

国領　どうでもいいけど、あのヒゲが嫌いなんだよなあ。やっぱりサモナーでしょ。

仙人　まあ、誰を選んでも十分に楽しめるけどね。パソコンの『Ⅱ』をプレーしてるサウナマン野口や飯田社長は、ネクロマンサーしかない、って言ってた。モンスター

いけいけサモナーちゃん　そのまま天国までゴー！



ブレイクしたい
国領伝七郎

ゴー、ゴー、アンド、ゴーズオン。と毎週シャウトして、天国までいってしまった人といえばＤＪの糸井五郎……。僕は自宅のメガドラでサモナーを操り、会社のパソコンでもサモナー、といった感じ。このままサモナーと結合して天国までたどりついても、悔いはない。あ、ちょっとだけウソです。

を操るマスターはカオス（悪）でなくちゃ意味がないって。

国領　シチュエーションにこだわる人たちなんだね。

仙人　それだけ思い入れを持てるゲームなんだよ。

モンスターが大好きです

国領　モンスターではどいつが好き？　全部で80種類ぐらいいるんだけど……。

仙人　魔法を使う奴が好きだなあ。エンジェルとかデーモンなんかいいよ。前半は頼りないけど、後半レベルアップするとすごく使えるようになる。

国領　僕はマーメイドかな。海でしか役に立たないけど……。セイレーンにレベルアップしたときは感動したよ。なんたって足が生えてるんだもん。ディズニー映画の『マーメイド』を思い出して泣いちゃった。セイレーンもそんなに強くはないけど……。

仙人　それ、嘘でしょ。あと、イヤな奴はしぶといレイス。あの顔のグラフィックは怖い（笑）。

国領　つのだじろうがプレステージのときに持ってくる心霊写真みたいなやつね。あと、ウシ顔のミノタウルスもいいよね。レベルアップしてゴーゴンになるやつ。

仙人　直立してるやつが4本足になっちゃうやつね。それじゃ退化だって（笑）。

国領　おのれを強くするためには、文明さえも捨ててしまう、という部分にホレたんだ。

仙人　イラストを見ると、ネクロマンサーはミノタウルスの頭蓋骨を3つコレクションしているらしい……。隠れファンは多いよ。

国領　あとマヌケなのがクラーケン。レベルアップするとテンタクルスになるやつ。タコが進化してイカになるなんて……。確かに足の本数は2本増えるけど、味はタコのほうがいいよね。

仙人　あと、ファンタジー世界の主役といえばドラゴンだよね。

国領　マスターごとに違うドラゴンが召喚できるってのはいいよね。

仙人　成長のしかたが全然ちがう。だからどのマスターでも楽しめる。

国領　レベルアップしたやつも入れると全部で15種類もいる。特徴をつかむのが大変だよ。

自由度がすごく高いのです

仙人　このゲームの特徴だけど、使えないモンスターってあんまりいないでしょ。このモンスターじゃなきゃだめ、っていう定義があいまいだよね。初心者は難しく感じるかもしれないけど、逆にいうといろいろなことが試せる。

国領　つまり自由度が高い。

仙人　だから人によって攻略法が変わってくる。たとえば、召喚するモンスターのうちわけなんか、同じマスターを使っても、人によって変わってくると思うよ。

国領　それってすごく大事なことでしょ。もしシミュレーションゲームが一本道のRPGみたいに自由度の低いものだったら、やる気なくなっちゃうもん。

仙人　このゲームはレベルアップというRPGのオイシイ部分をちゃっかり取り込んでいるけど、シミュレーションゲームとしての大事な部分は壊していないんだ。そこがえらいよ。

国領　でも、モンスターの対戦表は欲しかったな。いまどきのシミュレーションにしては珍しくあれがない。

仙人　確かにね。でも自分で戦ってみて調べるのも楽しいよ。

キャンペーンの転戦のこと

仙人　あと、最近よくあるキャンペーンモードだけどやっぱいいね。大きなストーリーがあって、それにしたがってマップをクリアーしていくっていうやつ。

国領　うん。あのシステムは戦争物よりも、『マスター・オブ～』みたいなファンタジー物に使われたほうがピッタリだよね。次のマップに成長させたモンスターを連れていけるってのがとくにいいよね。なんだか『ウィザードリィ』のキャラクター転送みたい。でも、もうちょっとサービスしてほしかった。

仙人　たとえばどんなこと？

国領　ただマップをクリアーしていくだけでしょ？　苦労して次のマップに進むんだから、所有モンスターのなかの1匹が召喚できない特殊なモンスターに進化するなんてのがあってもよかった。

仙人　それに似たのならパソコン版の『Ⅱ』にはあるんだけどね。あるアイテムを使うとモンスターが特殊進化するんだ。

国領　それそれ。メガドラ版はパソコン版と比べると、より幅広いユーザーを相手にしているんだから、もっとお楽しみを入れてほしかったなあ。

仙人　そのへんのことに関しては、続編に期待だなあ。

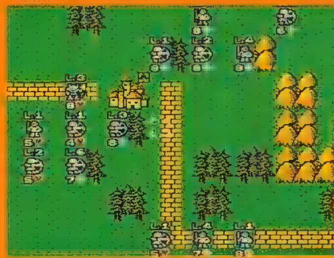
今回、話題にのぼったゲーム

アドバンスド大戦略
セガ



➡一部で熱狂的な支持を集めているウォーシミュレーションゲーム。ユニットの進化や改良といった新要素が特徴。奥が深く、一生遊べるという説もある。

キング オブ キングス
ナムコ



⬅ユニットの進化というシステムを取り入れたファンタジーシミュレーションゲーム。初心者向けの低い難易度や楽しいグラフィックがウリ。シナリオモードあり。

ソーサラーは、三国志の孫権にちょっぴり似てる

ソーサラーが一番のごひいき。キャラクターを選ぶときって、ついついナンバーワンどころは避けてしまいがちだなあ。劉備より孫権、アメリカよりイスラエル、みたいな。あと、関係ないけどジョージ・ハリスンや宇喜多直家も好きだぞ。なんせ野望のパラメーターが低い人なもんで……。



ミムラ仙人

SQUARE'S NEXT CHALLENGE

集中連載 VOL.1

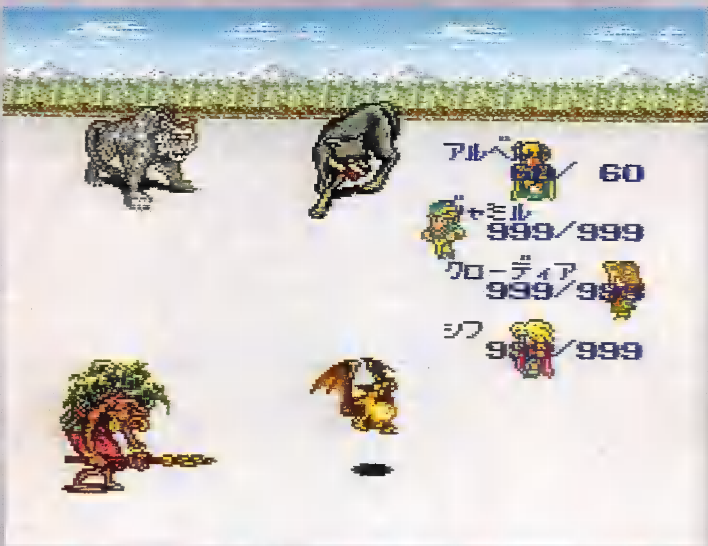
独占!

ロマンシング サ・ガ ニュース

スクウェア　12月中旬発売予定　スーパーファミコン

今週のテーマ　戦闘システム

"期待の新作"なんと3週連続1位！　スクウェアの新シリーズ『ロマンシング サ・ガ』の情報をどこよりも早く伝えるぞ。今月は、戦闘システムを大公開するっ!!



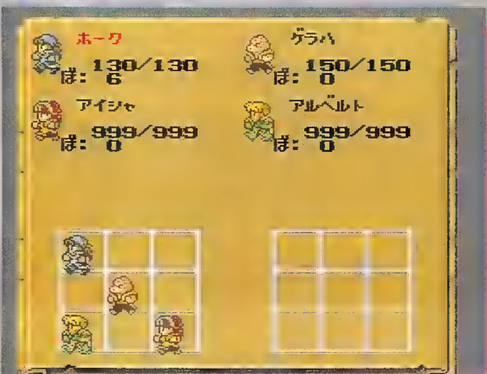
初公開! これがバトル画面だ!!

さぁて、年末の発売に向けて、いよいよ『ロマンシング サ・ガ』の連載を始めちゃうよ！　いちばん話題になってることってフリーシナリオシステムのことだと思うけど、それに関しては今回はお休み。連載第1回は、初公開の戦闘シーンのグラフィックと、詳しい戦闘システム情報で、いくぜ！

左の写真を見て。これが、『ロマンシング サ・ガ』の戦闘シーンなのだ。選択コマンドがまるでなくてじつにシンプル。それでいて、画面一杯にひろがるバトルは大迫力だよね。文字は、コマンド選択時など必要なときだけグラフィック表示されるシステム。敵の名前も攻撃時のダメージも、すべて画面上表示。画面を大きく使えるようになったので、アニメーションするキャラクターも、迫力タップリに伝えられるというわけ。

さて、味方のキャラクター配置が、『FF』などとはちょっと違うカンジって思った人も多いはずだ。そう、今回の仲間の配置は、とても斬新なシステムをとっているのだ。『FF』などでは、前列後列くらいの区別しかなかったけど、『ロマンシング サ・ガ』は、前・中・後に計9つのマスからプレーヤーが任意に配列を選ぶ方式になる。

自分の持っている武器と魔法を考えて、配列を決めよう。



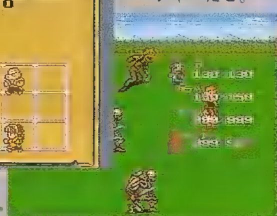
通常コマンドでのイレカエがカギ

上の写真が配置コマンド使用前だ。タテと横に3列、計9つのマスがある。上から前・中・後列。当然後列のほうが敵の攻撃を避けやすい。武器の射程によっても位置は決まる。この配置を利用して、自分だけの戦闘パターンを作ることもできる。試しがいがあるよね。とりあえず、2種類の配置を考えてみた。短射程武器攻撃と魔法攻撃じゃ、こーんなに違うのだ。プレーヤーの性格も出るからね。



⬆攻撃中心の配置。前列に剣と短剣、中列にヤリを配した。

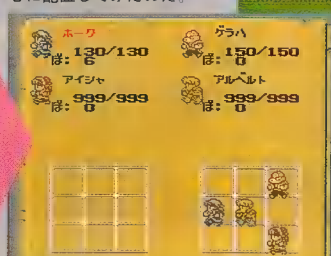
⬇さあ、戦闘開始だ。必殺技があれば、さらにイケイケの腕力パーティーだぜ。





⬆殴るわ蹴るわ切りつけるわ暴れ回るわ、フィジカルな戦闘がお好きなあなたにピッタリ。

⬇魔法中心の配置。中後列中心に配置してみたのだ。





⬆この陣形は、味方のHPが少ないときにも使えるな。でもMPの残量にも注意。



⬆魔法は射程距離に関係ない。後方に位置してるだけあって、敵の攻撃もほとんど当たらないぞ。

熟練度と必殺技

ミスリルソードにディフェンダー、『FF』シリーズにはじつに多彩な武器が登場したよね。武器コレクターには残念だけど、『ロマンシング サ・ガ』には、それほどの武器数はないのだ。だけど考えてごらん。実際は、ひとつの武器を使い込むほどその武器に対する熟練度って上がるはずでしょ。だからより強力な別の武器を持ったらすぐに攻撃力が上がるってのは、ヘンな話だよね。

そんなところを考えたのか(?)、『ロマンシング サ・ガ』では、ひとつの武器をとことん熟練させたほうが戦闘が有利になるという考えから、武器数は少なめなのだ。この熟練度、『FFⅡ』でもあったシステム。ただ、『FFⅡ』では〝剣〟とか〝斧〟といった種類別の熟練度だったが、今回はもっと細分化されている。ある程度高い攻撃力を持つ武器は、個別に熟練度が設定されているのだ。

そのうえ、熟練度が上がるともっとうれしい能力が武器に備わる。必殺技だ。いままで、〝たたかう〟しか選択できなかったキャラクターが、〝睡魔剣〟だの〝2段切り〟といったコマンドを選択できるようになるのだ。必殺技はひとつの武器で最高4つまで覚えられるし、弱い武器でも最高の必殺技を持っていれば、より強力な武器よりも使えるのだ。

さて、どんなに熟練した武器でも、その射程内に敵がいなければ何の役にも立たない。そう、左ページで紹介した戦闘時の配列。これは、武器の射程と大きな関係があるのだ。短射程の武器を持っているキャラクターは前列、中長射程の武器は中後列に配置するというわけだな。う～ん、リアル！

熟練度が高い武器を装備している場合



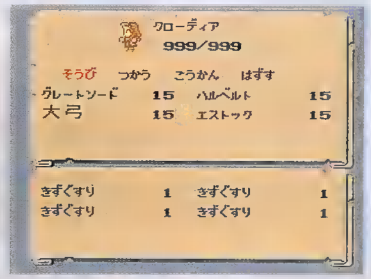
⬆熟練したヘボ武器アイアンソードだ。必殺技も盛りだくさん(4つ)。

➡〝竜破剣〟が炸裂する瞬間だ。ピカピカに光ってカッコイイぞ！

熟練度が低い武器を装備している場合



⬆全然使い込んでいないアイアンソードだ。必殺技もNG、切りかかるだけ。
➡やっぱり攻撃力はそれほどたいしたことはない。でも、我慢して使えば、いつかは強力な武器に！



■各キャラクターの装備欄だ。この欄から武器をはずしちゃうと、熟練度は消えてしまう。いままでの苦労が水の泡ってなわけで、注意せよ。

必殺技の威力(その一例)

必殺技	武器名	威力
睡魔剣	短剣	剣の動きで幻惑して、1エリアの敵をねむらせる
ブーメランスロウ	斧	斧をブーメランのように飛ばして攻撃する
足払い	ヤリ	足を狙って攻撃、敵を動けなくする
鎌イタチ	剣	風が走り抜けて、1エリアの敵にダメージ
2段切り	両手剣	2段の切り口ができる。2倍ダメージ
影像剣	大地の剣	切って石化させる
必殺の矢	エリスの弓	敵を一撃で倒す

成長システムと操作法

武器以外に成長するもの、それは個人パラメーターだ。『ロマンシング ザ・ガ』は、細かく設定された各パラメーターがアップすることによって強くなっていくのだ。

ここで考えなければならないのが武器のレベルと、各キャラクターのレベルのバランス。いくら熟練した武器でも、自分のレベルがズーっと上がれば、さらに強力な武器のほうがいいよね。でもいきなりその武器だけで戦うには、少し不安だ。そこで武器は、8つまで装備できるようになっている。戦闘の際は、その欄から好きな武器を選んで戦えるというわけだ。



⬆あー、なんてこった！　間違えて熟練していた武器を装備欄から外してしまった。で、戦闘シーンではこのあり様。いままでの苦労は何だったんだーって嘆く前に！　配置変更で射程の違う武器に持ちかえたときなど、前の強力な武器を忘れて装備から外したってミスがないように注意しようね。

⬇必殺技の名前は秘密だが、ある強力な武器のそれが決まった瞬間だ。フルスクリーンのアニメーションはなかなかの迫力だぜ。本文中ではふれなかったけど、じつは盾にも必殺技があるのだ。でも盾の場合、相手にダメージを与えるというよりは、特殊防御技かなにか……そんなことができそうだね。



THE SELECTION
Since 1991

We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

■悪魔城ドラキュラ
■スーパーファミコン
■コナミ
■10月31日発売　8800円[込]
■カートリッジ
■8メガ

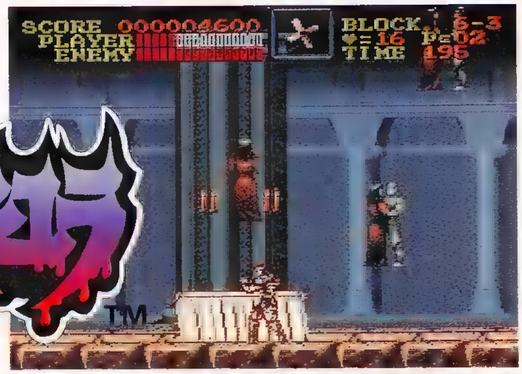
コナミのスーパーファミコン用ソフト第3弾。美麗グラフィックとダイナミックなサウンド、そしてさまざまな仕掛けと、新しいフィーチャーが見ものなのだ。

文　アルツ鈴木

期待の新作
ザ・セレクション

"期待の新作　ザ・セレクション"は、"WEEKLY TOP30 期待の新作"のデータに基づいて、編集部が独自に選んだ注目ソフトを紹介するコーナーです。

悪魔城ドラキュラ

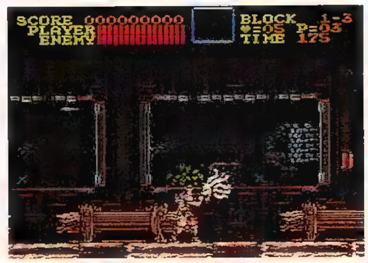


もう少し焦点を絞って攻略してみると……!

さらなる攻略の手引きをキミに①

おひさしぶり。前号(11月1日号)は、スーパーファミコン版『悪魔城ドラキュラ』の7ページにわたる徹底攻略があったので、このコーナーは1回休みだったのだ。そのぶん、徹底攻略のほうで、マップ紹介やボス攻略のテクニックなんかをマスターできたと思う。そこで今回は、さらに……というか補足的に、攻略の手引きってのをやってみようというわけだ。

このゲームを攻略するうえで、プレーヤーの最大の難関になるであろうポイントは、飛んでくる敵にある。たかがザコキャラなんだけど、こいつをなめてかかったら、100年経ってもゲームクリアーできないんじゃないかな。とにかく、攻略の要点をひとことでいうと、敵の動きを読む先見の目を養うこと。これしかないね。当然、基本テクニックをマスターしたうえでだぞ。



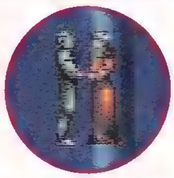
⬆ファミコン版でも嫌われていた、メデューサヘッド。波うつように飛来する敵キャラだ。

シモン最大の敵は飛んでくる敵!!

飛んでくる敵の多くは、ある一定の法則にしたがって移動している。つまり、そのアルゴリズムを発見すれば、理論上は完璧な攻略法が見つかるわけだ。右に紹介した4種類の敵にも、当然それは当てはまる。いち早く、敵の飛行のアルゴリズムを見つけることが大切なのだ。



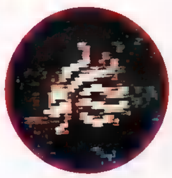
⬅からす。ゲーム序盤に登場。シモンの頭上を飛び越し、後ろから攻撃してくる。



⬅空中をふわふわとダンスしながら飛来する謎の敵キャラ。意外に動きがす速く、てこずらされるのだ。

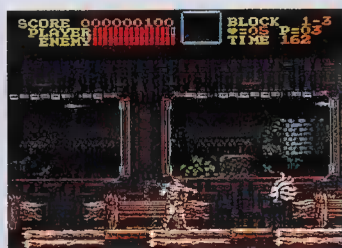


➡こうもり。黒くて所在がわかりにくい。なめてかかると、ほんとにひどい目にあうぞ。要注意キャラ。

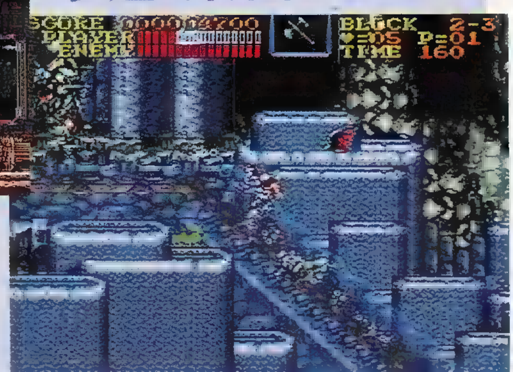


➡おなじみメデューサヘッド。波うつように飛来し、シモンに襲いかかってくる。

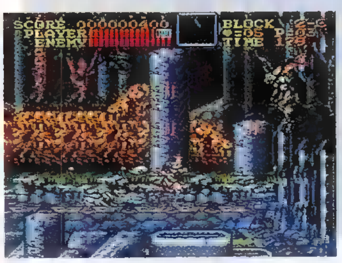
す速く判断しよう



➡敵の動きによって、ムチの振りかたもかえていかなければならない。この場合なら正面に!



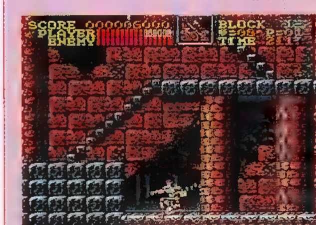
⬆敵にまわりを囲まれてしまって、にっちもさっちもいかない! なんてときは、ムチを振り回してやればいいのだ。



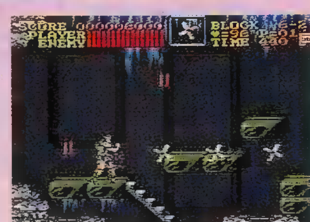
■自分より高いところを飛んでいる敵は、斜め上や下にムチを振れば、容易に倒せるぞ。

連射アイテムを上手に使おう!

特殊武器の十字架や斧は、連射アイテムを取ることによって、1画面中に2個、3個と発射することができるようになる。最大の敵(飛んでくる敵)は、群をなして現われることが多いので、特殊武器の連射ができると、楽に攻略できたりするわけだ。ただやっきになってムチを振っているよりも、よほど効果的だぞ。ただし、連射アイテムは、ほかの特殊武器を取るとなくなってしまうのだ。十分に注意してほしい。



⬅連射アイテムは、いろいろな場所に隠されているのだ。



➡ほら、十字架が3つも投げられる。これが3連射だぞ。

THE SELECTION
Since 1991
We, Famicom Tsushin, recommended this game as an excellent work which won't fail your expectation.

■ダンジョンマスター
■スーパーファミコン
■ビクター音楽産業
■12月20日発売　9800円
■バックアップカートリッジ
■8メガ

どの部分を切ってもオリジナリティーがあふれ出る『ダンジョンマスター』。RPGにはつきもののレベルや職業も、ひと筋縄ではいかないのだ。

文：田原誠山

忍者であり僧侶であり魔術師でもある戦士

Dungeon Master



洞窟講座第6回

技能とレベル

『ドラゴンクエスト』を代表とする、いわゆる正統派と呼ばれるRPGでは、「苦労して育てたレベル40の戦士が殺されちゃってさ」と聞けばおおよその状況が思い浮かぶ。しかしこのゲームではそういった言いかたが通用しない。先のせりふを『ダンジョンマスター』流に翻訳する必要があるのだ。たとえば、「)-(パル) マスターの戦士が殺されちゃったよ。忍者レベルはエクスパートで僧侶はアーティザン、魔術師のレベルもくく(ロー)マスターまでいってたのに。ヘルスだって400もあったんだぜ」と言わなければ、キャラクターを失った無念さは伝わらない。

)-マスターとかアーティザンとはこのゲーム特有の呼称だが、慣れてしまえばレベル40だとかレベル15といった言いかたと同じ感覚で使うことができるようになる。ここでポイントとなるのは、キャラクターの強さを表現するために4つの職業すべてについて言及する必要がある、ということだ。『ダンジョンマスター』では、あるキャラクターの説明をするのに、")-マスターの戦士"だけでは不十分なのである。

多くのRPGでは、戦士はあくまで戦士である。転職(ジョブチェンジ)をしないかぎり、どこまで成長しても"魔法が苦手な格闘の専門家"という役どころでしかない。しかし『ダンジョンマスター』では、すべてのキャラクターが戦士であると同時に忍者であり、かつ僧侶でもあり、魔術師でもあるのだ。魔法は苦手だが格闘には強いキャラクターがいたとしても、それは"たまたまその時点で戦士としてのレベルは高いが魔術師としてはレベルが低いだけ"なのである。

つまりこのゲームにおける戦士、魔術師といった単語は、職業ではなくキャラクターの個性のある一面を示す言葉に過ぎないのだ。

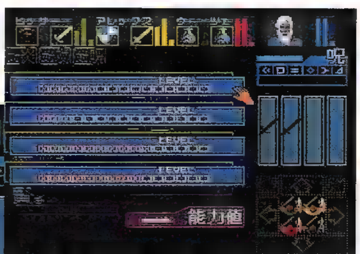
15段階のレベル

各レベルの呼称は、ギルド(中世ヨーロッパの同業者組織)内の身分を示す単語に由来している(くく、□などのシンボルは例外)。より詳しい意味を知りたい向きのために英語のスペルを併記しておいたので、辞書で調べてみるのもよいだろう。究極の目標はすべての技能をアークマスターまで高めることだが……。

1	ネオファイト(Neophyte)	まったくの初心者
2	ノービス(Novice)	初心者
3	アプレンティス(Apprentice)	見習い
4	ジャーニマン(Journeyman)	一人前の職人
5	クラフトマン(Craftsman)	名匠
6	アーティザン(Artisan)	芸術的な技術を持つ職人
7	アデプト(Adept)	名人
8	エクスパート(Expert)	達人
9	ローマスター(くくMaster)	くく(ロー)レベルの大名人
10	ウムマスター(□Master)	□(ウム)レベルの大名人
11	オンマスター(ニMaster)	ニ(オン)レベルの大名人
12	イーマスター(◇Master)	◇(イー)レベルの大名人
13	パルマスター()-Master)	)-(パル)レベルの大名人
14	モンマスター(⊿Master)	⊿(モン)レベルの大名人
15	アークマスター(Arch Master)	最高位の大名人

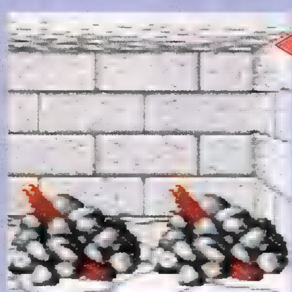
⬇レベル表示画面を見ることで、キャラクターの技能レベルがわかる。ダンジョンマスター』中毒者は、この画面を見て、ひとりほくそえむ。





⬆クラフトマンだのアプレンティスだのといった言葉では実感がわかない人はレベルゲージを見るとよい。技能レベルを視覚的に知らせてくれる。

モンスター名鑑



ロック・パイル

体の表面を無数の石で覆われた、非常に防御力の高いモンスター。武器で攻撃してもほとんど効果がないうえに毒を持っているやっかいな敵である。欠点は、動きが極端に遅いことだ。

恐怖度 !!!!



ONE POINT
ロムラムカードで発売になった「ポピュラス」に、新しいワールドが加わって再登場したのだ。

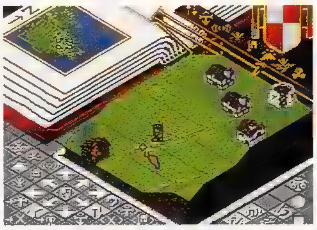
スーパーCD・ROM²のポピュラス
ポピュラス ザ・プロミストランド

PC PCエンジン	シミュレーション	スーパーCD・ROM²
	ハドソン 10月25日発売 5800円	

アメリカでは、子供が遊ぶには危険なゲームだ、という理由で18歳未満禁止に指定されたソフト『ポピュラス』。このゲームがついにスーパーCD・ROM²で発売になるのだ。しかも、いままでにあった『ポピュラス』とはまったく違う８つのワールドが入っている。たとえば、ボンバーマンのワールドには２種類のボンバーマンがいて、爆弾の形をしたシンボルを持っている。もちろん、このワールドのBGMはボンバーマンのあの音楽だ。『ポピュラス』はちょっと苦手っていう人でも楽しめるぞ。

ポピュラスを知らない人のために

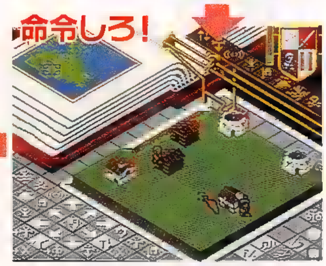
『ポピュラス』とは、神の種族と悪魔の種族の戦いを想定したゲーム。プレーヤーは神か悪魔となって自分の種族を増やし、災害などで敵の種族を全滅させる、というものだ。もちろん敵のほうも攻撃してくるから、気が抜けないのだ。息詰まる戦いが繰り広げられるぞ。



⬆土地を盛り上げたり、削ったりして平地をたくさんつくっておこう。



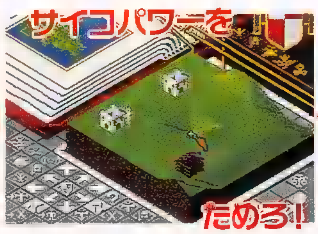
⬆民衆が建物をつくったら、平地を広げてやろう。建物がどんどん発展していくぞ。大きい建物を、たくさんつくるのだ。



⬆命令を出して民衆を集めたり、土地を広げたりできる。状況にあわせて使え。



⬆民衆が増えると、強い災害を起こせるようになる。災害で敵の種族を減らせ！



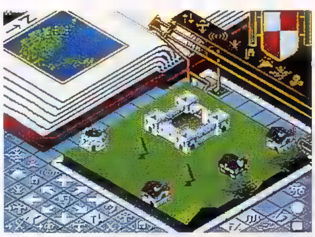
⬆災害を出さないようにしておくと、サイコパワーがたまってくるのだ。



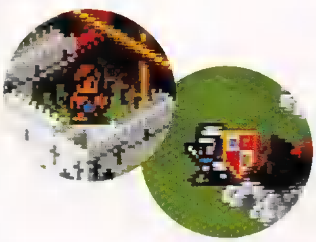
⬆ハルマゲドンにすると、すべての民衆が一ヵ所に集まって戦う。決着をつけろ。

ポピュラス・サイド

タイトル画面で"POPULOUS"を選ぶと、普通の『ポピュラス』を遊ぶことができる。ロムラムカードで発売されたものと同じだけど、そっちを持っていない人は最初に普通のやつで遊ぶべし。



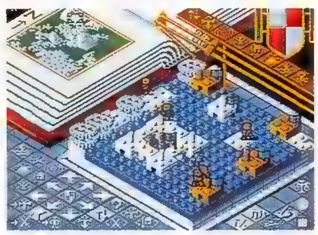
⬆地形は４種類。マップはなんと、100種類もある。末長く遊べるのだ。



⬆民衆は人類創世紀のころという設定。武器は建物の発展の度合で変わる。

プロミストランド・サイド

"PROMISED"を選ぶと、オリジナルシナリオを楽しめる。基本的なルールなんかは普通のやつと同じなんだけど、キャラクターや背景、ゲームの設定などが、それぞれ違っているのだ。



⬆人類創世紀とはかけ離れた、ユニークな世界なのだ。変な感じで楽しいぞ。

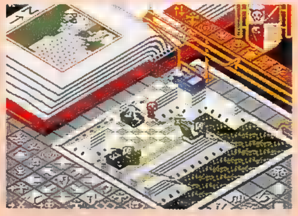


⬆民衆もシンボルモニュメントも、独特なものが多い。でも、やっぱり変だ。

8つの世界を遊び倒してやれ！

『プロミストランド』には、8つのワールドがあるってことは前にも書いたよね。その8つのワールドを一挙に紹介してしまうぞ。とくと見れ。

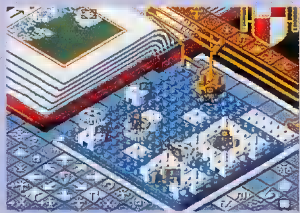
ビット・プレーン

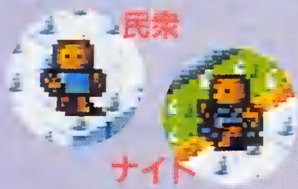


ここはコンピューターのワールド。ウイルスだか何だかわからない生物が住んでいるのだ。PCエンジンに関係する建物をつくるぞ。



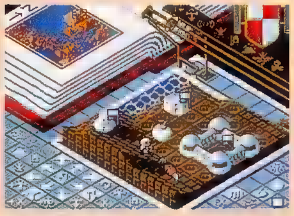
ブロック・ランド



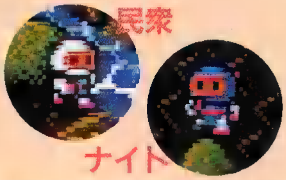


『ポピュラス』発想のもとになったブロック遊びのワールド。木も岩も、何でもブロックでできている。童心に返った気持ちになるかも。

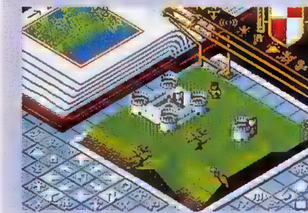
ボンバー・ワールド

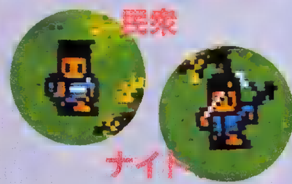


見てのとおり、おなじみのハドソンの名作ゲーム『ボンバーマン』のキャラクターが登場するワールドだ。気楽に楽しめるぞ。



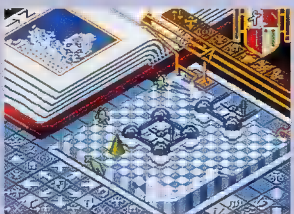
フランス革命



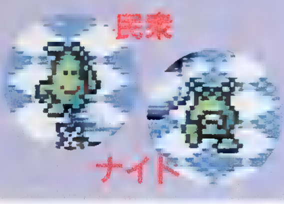


1789年のフランス革命が題材になっている。全体の地形がわりと平坦になっているから、人口の増えかたが速い。決着がつきやすいぞ。

シリー・ランド



宇宙人どうしが戦うワールドだ。宇宙人たちはわりと生命力が弱いので、マメに平地をつくるか建物から外に出さないようにしよう。



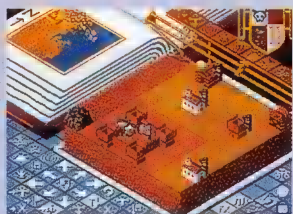
トワイライト・シティー





ちょっと大人の雰囲気が香る、マンハッタンの夜景が舞台になっている。建物が一番大きく発展すると、摩天楼になるのだ。

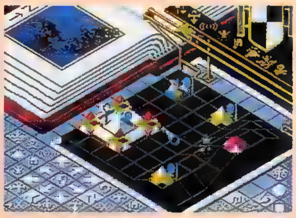
ワイルド・ウエスト

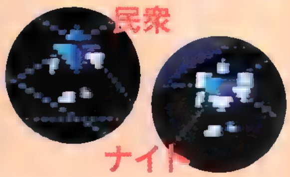


インディアンと保安官の戦いが繰り広げられるワールドだ。マップのほとんどが砂漠になっているから、外に出ないほうがいいのだ。



ワイヤー・フレーム

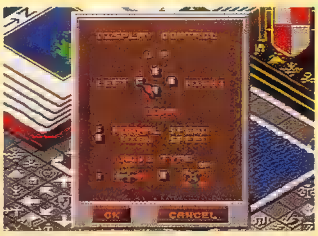




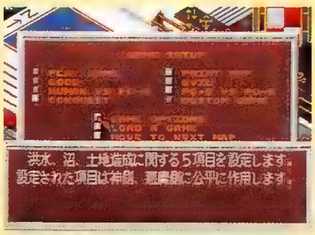
土地や岩、植物といったものが、すべて線だけで表現されているのが特徴。建物もポリゴンなので、キャラクターがはっきり見える。

この便利な機能を使い倒してやれ！

この『プロミストランド』には、ほかのゲームでは見られない親切な機能がついているのだ。たとえば、画面全体を上下左右に動かしたりする機能。これを使えば、画面を見やすい位置に調整できて快適にゲームが楽しめるぞ。ほかにもいろいろな機能がおトクなのだ。ゲームの前にためしてみるのもいいだろう。



↑画面全体を移動させると、こんな感じになる。見やすい位置に移動させよう。



↑英語の設定条件のところでⅡボタンを押せば、日本語の説明が出てくる。



↑ゲームのバランスも、簡単に調節できるのだ。初心者はレベルを低くしよう。



ONE POINT

怪しくも美しいグラフィックと世界観。大きなキャラクターによる多彩なアクション。

奇々怪々歌舞伎アクション
魔王 連獅子

MD メガドライブ	アクション	カートリッジ
	タイトー 発売中 6800円	4メガ

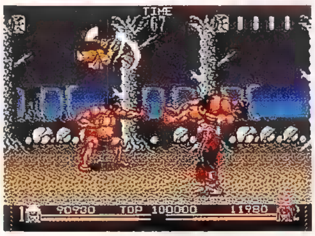
タイトーから歌舞伎を題材にしたアクションゲームが発売されるのだ。笑ってしまうほど怪しげな和風の味付けがなされたゲームで、ここまでやられると一種の芸術すら感じてしまうほど。ストーリーも、闇KABUKI軍団を率いて歌舞伎界制覇を狙うダークKABUKIマスターを倒すために、正義の歌舞伎役者が立ち上がるといった、一風どころか三風ぐらい変わったもの。雰囲気はおかしいけれど、ゲーム内容はしっかりした出来なので格闘ゲームの醍醐味は、ばっちり味わうことができるよ。

正統派KABUKIを守れ!!

時は江戸末期、KABUKI界の支配をもくろむ闇KABUKIの陰謀を打ち砕くために、正統派KABUKIソルジャー連獅子は立ち上がった。



⬅タイトル画面でおざしきを選ぶと難易度やプレーヤーの人数などを変更できるのだ。



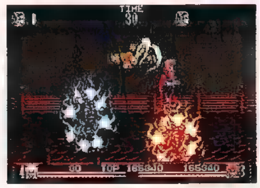


白獅子　赤獅子

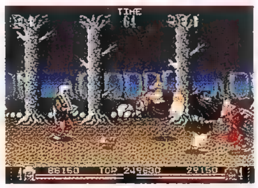
⬆彼らが富士山に封印されていた伝説のKABUKIソルジャー、連獅子なのだ。

おふたりさま 御案内～

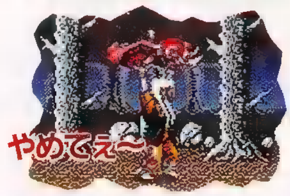
ひとりで楽しむのもいいけれどふたりで遊べば、楽しさ10倍なのだ。しっかり味方に攻撃ができるので、協力したり、裏切ったり、人生の縮図を楽しもうじゃないか。



⬅でもボスなどの敵も増えちゃう。いやーん。



⬅ふたりで戦えば戦力は数倍。いくぜ兄弟！

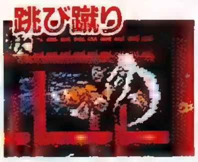


⬅仲間をたたきのめすのも、また一興かも。

多彩な芸で敵を撃て！

このゲームでは、攻撃の技はすべて芸ということになっている。大技を決めれば、すごい芸をこなしたことになって得点も高いのだ。

跳び蹴り



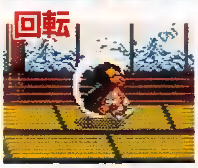
⬅ジャンプ中に攻撃ボタンを押すと跳び蹴りになる。敵をまとめて蹴り倒せるので便利。

張り手



⬅一番ノーマルな攻撃。威力はあまりないけれど、連打ができるので結構使える芸なのだ。

回転

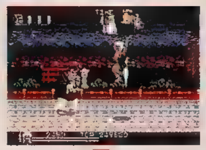


⬅回転中は左右にすばやく移動できるし、無敵なのだ。この状態からの攻撃で足払いになる。

かかえあげて……



➡敵の隙をついて頭上にかかえあげて……。



⬅かかえあげた敵とともにジャンプして、自分の体重もかけて床に落とせば、さらに強力。

ヒョイ!!



⬅床に投げつける。敵にぶつけることも可能。

ブロックバスター!(もどき)



これが必殺 大回転投げだ!!

もっともはでで強力な芸が、この大回転投げ。敵の足をつかんでぐるぐる振り回し、勢いをつけて放り投げる芸で、さらに投げつけた先に敵がいれば巻き添えにしてしまえるのだ。

ぐるん　ぐるん　ストライク!!



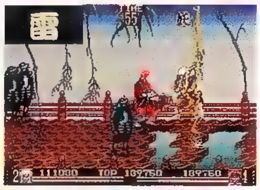
進め連獅子コンビ



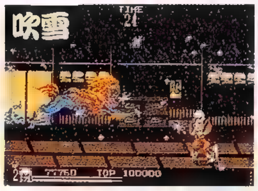
⬆こっちは、ワル餓鬼トリオだ！

フジヤマもビックリ。強力な妖術の数々

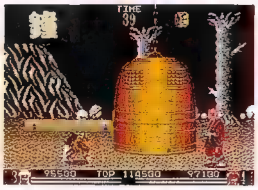
敵を倒したりすると手に入る巻物。これを集めると、画面上すべての敵にダメージを与える妖術が使えるようになる。巻物の数によって5種類の妖術が使えるよ。



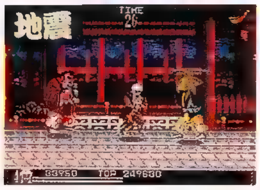
➡巻物ふたつで雷の術。ビリビリしびれるぜ。



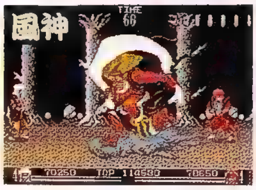
➡4つで極寒の吹雪。強力な敵も一撃で倒す。



➡巻物ひとつで鐘の術。威力はないけど、風流。



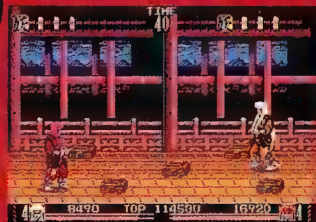
➡3つで地震。本当は画面が揺れてるのだ。



➡5つで最強の風神を召喚。ボスもメロメロ。

ひみつのへや

巻物や寿司がどっさりある秘密の部屋。でも秘密の部屋らしく、入り方と場所は秘密にしておくのだ。

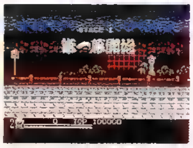


➡制限時間があるので急いで集めろ。ピンチになったときにうまく利用しよう。

怪しげな絵巻物の世界

満員御礼

ダークKABUKIマスターが創りだした"呪いの絵巻物"の世界がゲームの舞台になっているのだ。空間も時間もおかしくなっている各ステージと、これまたかなり変テコなダークKABUKIマスターの手下の芸人たちを紹介するね。



⬆第一幕開始と、舞台の開演をほうふつさせる、ステージスタートの表示なのだ。うーん粋だねえ。

ジャパンなアイテム

つづら

➡道中たまに、落ちているつづら。これを壊すとなかから様々なアイテムが飛び出してくるのだ。



十手



➡通常よりも長い間合いで攻撃できるうえに、威力もかなり高い。

寿司



⬅体力を3割ほど回復できる寿司。状況をよく見て取ったり残したりしよう。

扇子



⬅ブーメランの様に飛ぶ。戻ってくるところを取ればまた使えるよ。

ダークKABUKIマスターの手下たち



[illegible]

⬅闇KABUKIの戦闘員。もっともポピュラーな敵だけど、あなどると手ひどいダメージを受けることになるぞ。得意の芸はつっぱり。



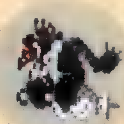
餓鬼

➡邪悪な力によって生み出された魔物。通常攻撃のみ有効。



スモウファイター

⬆必殺のパイルドライバーを受けると一撃で絶命しかねない。



カラス天狗

⬅空中から跳び蹴りで攻撃してくる。こちらも跳び蹴りで応戦だ。目には目を、跳び蹴りには跳び蹴りを、疲れにはアルギンYだ！



邪念坊

⬅邪念坊は、このなかでは唯一芸人ではなく闇KABUKI教を広めるべく暗躍する謎の怪僧なのだ。本を10冊買って読めば誰でも入信できるらしく、やたらたくさん出てくる(ウソ)。



ヨロイ武者

⬅死んだ武者たちの呪いをダークKABUKIマスターが実体化させたもの。得意な芸は目にも止まらぬかすみ斬り。



ヤクザマスター

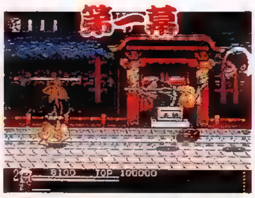
⬆ポン刀を使った芸が得意。それにしてもすごいネーミングだなあ。



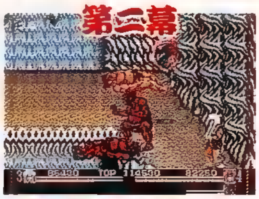
くノ一

⬅敵のなかの紅一点。す速い身のこなしで連続攻撃を仕掛けてくる。

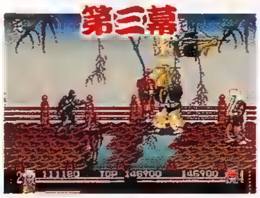
イージーモードは第五幕でおしまいだけど、ハードモード以上だと、あと一幕追加されるのだ。でも今は秘密。最後の大立ち回りはぜひ自分の手で演じてほしい。



➡神社のような場所から戦いは始まるのだ。



➡切り立った崖が舞台。落ちないよう注意せよ。



➡朱色に塗られた橋の上で双方の芸が激突。



➡霧中の戦い。敵の攻撃も激しくなってくる。



➡後方で炎が燃え盛る幻想的なステージ。

天地無用





ONE POINT
ジャンルはアクションだけど、これをクリアーするためには考えが必要。マルチエンディング。

FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	タカラ　12月6日発売　6800円	2メガ

あこがれのハワイ航路
伝染るんです。
かわうそハワイへ行く。

原作のムードそのままのアクションゲーム。プレーヤーは、かわうそになったつもりでハワイを目指すのだ。

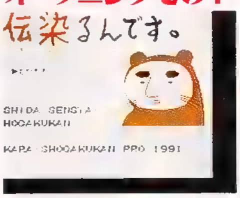
さまざまな攻撃方法は、Bボタンを押している長さによって選択できる。なかには、動物の踊りなどという、非常にヘンな攻撃もあるのだ。

登場するキャラクターは、かわうそよりも先にハワイに行っていたかっぱくんや、カブト虫の斉藤さん、なんにでも貼り紙をしてしまうアノ人など、おなじみの連中ばかり。ブラウン管に吉田戦車ワールドが展開！

他人に先に行かれたらイヤなハワイ

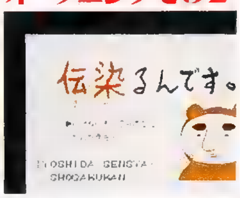
人は〝ハワイ〟と聞いてどう思うか？「なーんとも」という人は正解。だがこの世には、「なぜかついムカッとくる」という人も存在するのだ。そんな人たちのために、このゲームは存在する。このゲームでハワイに行けた人は、現実にハワイに行った人よりも偉い(？)のだ。もちろん、その目的達成のためには努力が必要。ゲーム開始直後にあわてるケースもあるが、まずは適当にスタートボタンなどガチャガチャしてみよう。

オープニングその1



⬅おおっと、これくらいであわてていてはダメ。

オープニングその2



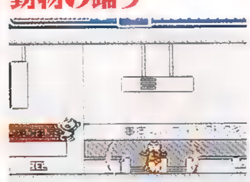
⬅さすがに連続すると、少しあわてるかも。

攻撃のヤリ方(カワウソの怨念)



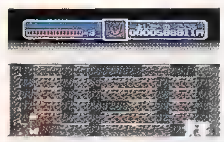
⬅貴重な動物の踊り。でも、これは効いてはいない。

動物の踊り



⬅炎攻撃。両側に同時攻撃ができるナイスな技。

攻撃の基本は〝つねる〟であるが、Bボタンをずーっと押していると、アイコン表示された新しい攻撃が可能になる。攻撃用アイテムを買うこともできるが、あまり期待はしないよーに。怨念がこもりにこもっちゃうと、かわうそは疲労して動かなくなるので覚悟せよ。



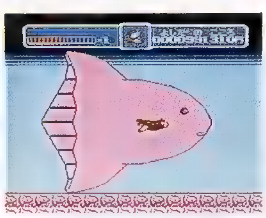
⬅怒りの阿修羅攻撃。画面全体がフラッシングして、全部の敵に有効。右側にいるのは？

心にくらいキズを持つ者だけがハワイに行ける

ハワイへは、「人にバレないように行きたーい」というのが人情だ。だから、飛行機は使えない。それに、人の楽しみを邪魔する人もたくさんいる。これらを巧みにくぐりぬけなければ大願は成就しない。「かわうそだから」泳ぎもできる。Aボタンを連打すれば速くなりそうなのだけど……。手(前足？)でアイテムも持てる。ブツと重なって✚ボタンの下を押せばオーケー。さらに、✚ボタンの斜め上とAボタンでいろんなものに上ぼれるぞ。

ところどころに道しるべらしきものが出ているけど、全部信用するのはあまりにもいい人すぎる。心に傷を持つ人はちょっとちがう。チェックを厳しくね。

大切にしてほしいのが、よしだのこころというモノ。単位はなぜか〝円〟だから、大事なモノってことはわかるよね。



⬅これは水中のようだね。かわうそだから泳げます。

アレを買う



⬆よしだのこころと交換で、イロイロなものがもらえるのだ。

⬇ **コレになる**



⬆気にいらない場合、店に入り直すと違うものも登場するらしいゾ。

登場人動物虫



かっぱくん



斎藤さん



人

このゲームでは、あの斉藤さんがしゃべったりするのだ。ありがたく思うべし。そのほか、世界征服を夢見るミッチーや、怖い雪だるまなどなど、マンガでおなじみのキャラがあふれかえっている。さあ、目指せハワイっ!!



ONE POINT

同名のマンガがモデルのアクションゲーム。豊富なイベントとユニークな主人公の動きに注目。

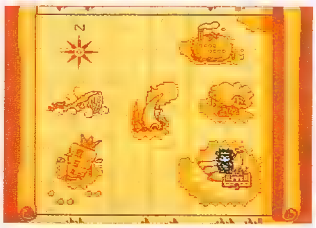
FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	タカラ　11月29日発売　5900円	2メガ

体においしいバナナ活劇!
バナナン王子の大冒険

主人公のバナナン王子のほか、同名のマンガのキャラクターたちが登場する、横スクロールのアクションゲーム。パスワードで何度でもトライできるから、アクションが苦手な人でも楽しめるぞ。全7ステージで、敵キャラのほとんどが野菜というユニークな設定。ステージ中には武器屋、体力回復用バナナの自動販売機、カジノなどがあって、ちょっとRPG風味もプラス。また、通常のアクションステージに加え、全4面のスゴロク式のクイズステージも。バラエティーに富んだコミカルな作品だ。

王子のお仕事の流れ

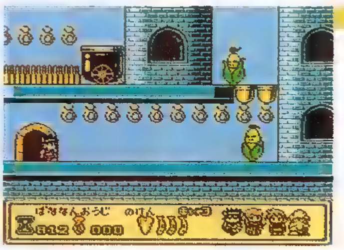
バナナン王子は、最初はバナナン王国を、次にはまわりの島々へと進んでいく。マップ上のどこかにあるピーマン城にいるピーマン大王を破り、平和を取り戻せ!



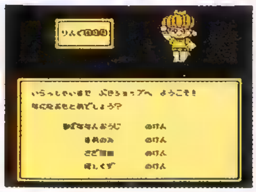
⬆セピア色のマップには、トマト、セロリ、ニンジンなどの野菜が描かれている。

リングを稼げ!

ステージの途中ではあちこちに散らばっているリングを集めておこう。リングがないと、買い物も、イベントへの参加もできないぞ。

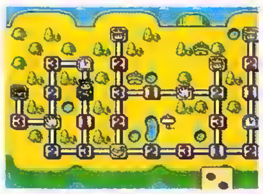


武器は進化する



⬅武器屋でより強力な剣に買い替えて、パワーアップをはかろう。

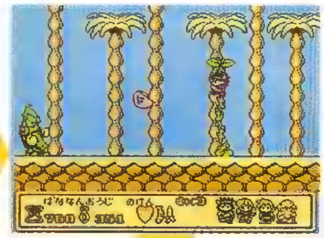
クイズワールド



⬅ワープの扉をくぐると、スゴロク式のクイズステージが楽しめる。

ボスとのバトル

⬇各ステージの終わりには、やっぱりボスが待ちかまえている。コイツを倒すのも、王子の仕事。ヤレヤレ。

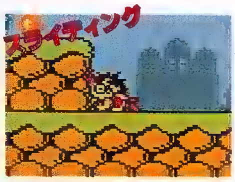


王子の冒険はこれから本番

王子のヘンテコな行動

バナナン王子の行動は、じつにユニーク。ハイハイしたままダッシュしたり、いきなり眠りだしたり……。極めつきはバナナのツルをニョキニョキ成長させる技。ヘンなの。

フライティング



⬅勢いあまって壁に激突。鼻血ブーだ。

いねむり



⬅そんな所で寝たら風邪ひいちゃうぞ。

[illegible]を[illegible]いたら



⬆しゃがんでセッセとタネを蒔いているのだ。

ツルがニョロニョロ



⬆あっという間にツルが伸びる。よじ登れ!

[illegible]ジャンプ



⬆ツルから大ジャンプ。高い所もひとっ飛び。

野菜づくしの世界



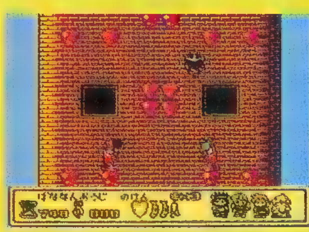
⬆夕日が目にしみるパセリの森。水中をスイスイと泳ぐことができるから大丈夫。



⬆機械仕掛けのマップが続くトマト工場。下には熱いマグマが煮えたぎっている。



⬆長いダンジョンが続くセロリの洞窟。崩れる丸太橋をトロッコで渡ってゆく。



⬆ニンジン塔があるニンジン島。ジャンプで壁にはりついてドンドン上ぼるのだ。



ONE POINT
ハデな"とどめ"や"大わざ"など、動きが多彩なアクションゲームだ。アイテムもたくさんあるぞ。

メガドライブ	アクション	カートリッジ
	タイトー　11月15日発売　6800円	4メガ

動物愛護週間宣言!
ルナーク

絶滅の危機に瀕した動物たちを守るため、密猟組織を撲滅するのがこのゲームの目的だ。当然、プレーヤーは密猟組織の大ボスと対決することになるぞ。

内容は、斜め見下ろし型で最近ハヤリのアクションゲームだが、アクションに"とどめ"や"大わざ"など、独特のフィーチャーがふんだんに盛り込まれているのだ。武器もマシンガンやロケットランチャーなどがあり、これまたド派手なのだ。列車の上や洞窟のなかを突き進むステージ構成も多彩で、プレーヤーを大いに楽しませてくれるぞ。

4人の男たちの愛と勇気の物語だ

この4人の男たちは世界動物愛護機構より派遣された、イリーガル・エージェントのメンバーである。彼らは、危険な任務に就けるように訓練を受けた特務員だが、動物を人一倍愛するイイ奴らなのだ。

さて、そのキャラクターだが、彼らには腕力、跳力、体力というパラメーターがあるのだ。それぞれのパラメーターは違っているから自分にあったキャラクターを見つけよう。また、4人はそれぞれ得意技を持っている。ジャブを連発する者や爆発キックする者など。技を発見する楽しみもあるぞ。

GEN



体力	跳力	腕力
4	6	4

パラメーターのバランスがとてもいい。が、攻撃パターンに特徴がない。いたって普通。

BURN



体力	跳力	腕力
6	4	2

腕力が若干弱いのがネック。だが、マッハジャブや殺人アッパーの必殺ワザが強力だ。

KHAN



体力	跳力	腕力
6	6	2

数値的には最強のキャラクター。必殺ワザのハイパーミドルもかなりの破壊力を持つ。

JACK



体力	跳力	腕力
2	4	6

体力が少ない点が心配だが、必殺ワザが強いのなんの。とくに爆発するキックは凄絶だ。

カワイイ動物さんをいじめるなー

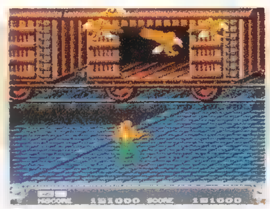
ゲームに登場するのは、なにも人間だけではない。それどころか、このゲームでは動物が重要なキャラクターになっているのだ。ゲーム中に登場する動物たちは、どれも密猟組織に捕らわれている。プレーヤーは彼らを解放しながらゲームを進めるのだが、解放した動物たちはあとでプレーヤーを助けてくれたりもするのだ。そのときの動物たちの動きがすごくかわいいぞ。

鷹さんほーくすりー





➡あっ、鷹が人を……その人間は敵だぞ!?



⬅解放される鷹。あの敵に捕まっていたんだね。



➡今度は狭いオリに象が閉じこめられているぞ!



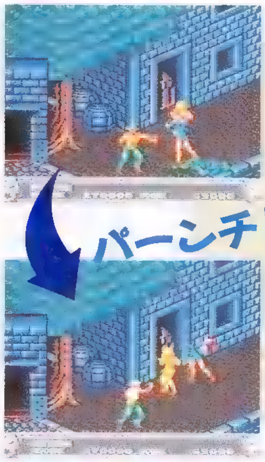
⬅さっきの象が援護に来てくれた。助かりますよ。



象さんお鼻が長いのね

この多彩な動きをとくと見るがいい!

プレーヤーのアクションは、基本的に攻撃(パンチとキック)とジャンプだけだ。だが、敵との間合によっては、パンチの種類が変わったり、ジャンプ中の攻撃もある。また、敵がダメージを受けて地面に伏せているときに攻撃をすると、特殊な攻撃になって敵にとどめを刺すことができるのだ。4人のキャラクターにそれぞれ多くの攻撃パターンが用意されている。思う存分に、ハデなバトルが楽しめるのだ。



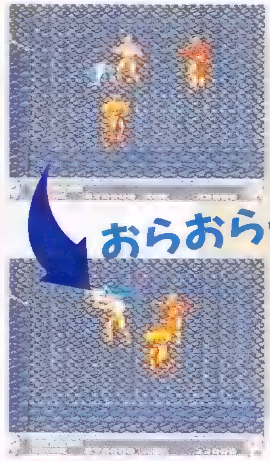
■パーンチ! パーンチ! 殴り倒せっ! おりゃ〜!

■そしてキメはアッパー! みんなまとめて飛んでけっ。



■ライダー……ではない。でもここでセリフが欲しい。

■キーック! 決まった!! これも敵をまとめて倒せる。

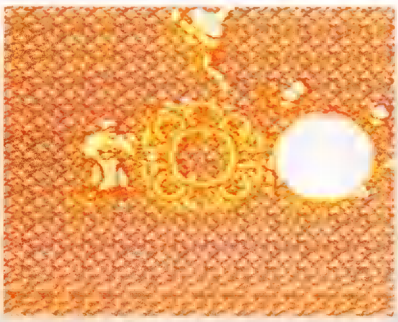


■敵はグロッキー状態。だが、放って置くのは危険。

■そこですかさず投げる! これでヤツも完全にお陀仏。

さらに特殊攻撃!

特殊攻撃とは、ボタン連打でジャブを連発するとか、回転キックをするとか、各キャラクターの持つ必殺ワザのことだ。攻撃ボタンとジャンプボタンを同時に押すと使える大ワザは、多用すると体力が減ってしまうので注意が必要だ。



⬆コレがJACKの恐怖の大ワザ、ボムキック。大ワザのなかで、もっとも派手で強力なのだ。しかし、こんなの繰り出す人間ってタダモノじゃないよな。



⬆殺人アッパー! 一撃必殺だ!

⬇見た目も鮮やかな回転キック!



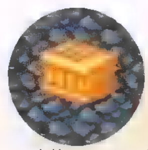
おまけにアイテム!

プレーをより盛り上げる要素が、数多くのアイテム。体力回復のリンゴや、敵に投げつけるナイフ、さらにはマシンガン、ロケットランチャーなど、もうやりたい放題のアイテムが続々登場する。敵の武器を奪って使うことも可能だ。

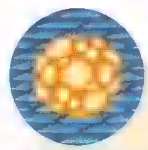
使い放題



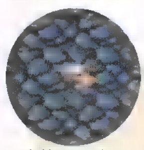
⬆タル。投げつけて敵を倒せる。重そう。



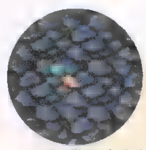
⬆木箱。これもブン投げるもの。小さい。



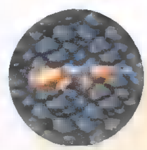
⬆岩。ここまで来るとギャグ。でも強い。



⬆拳銃。リボルバーだから弾は6発。



⬆手榴弾。破壊力バツグン.取扱い注意!



⬆マシンガン。これは凄い。強い。恐い。

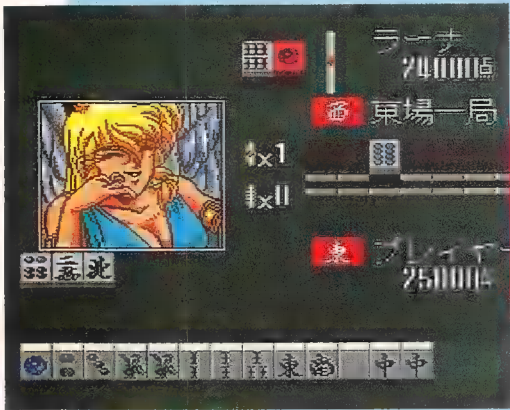
ステージ構成がとっても新しい

最初はとりあえずの無難なパターンで、西部劇にでもありそうな街を行く。ところがその後、舞台は止まっている電車の上へ。背景かと思ってたのになぁ。そうかと思えば電車は動き出し、次なる街へ。ひと安心して先に進むと、今度は船の上だ。も〜全然安心できない。この急展開が逆にテンポよく感じてしまう。あれこれ変わる背景に仕掛け。とにかく楽しませてくれるぞ。



そして…





ONE POINT

CD-ROMの美しいグラフィックによる美少女たちがお相手。進行のテンポや操作性もグッド。

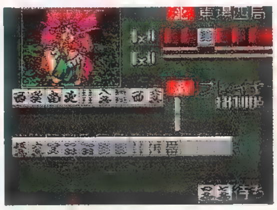
ふたり打ち美少女麻雀
バニラシンドローム

PCエンジン	テーブルゲーム	CD-ROM
	日本物産　発売中　6900円	

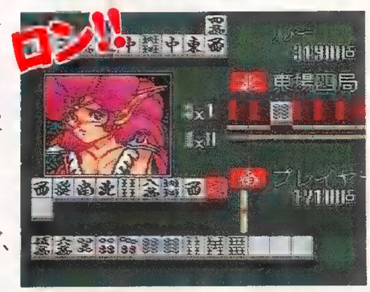
アーケードでヒットした脱衣麻雀のＰＣ版。家庭用ということでさすがに脱衣はないけど、お相手をしてくれるのは超がつくほどの美少女ばかり。かわいらしいキャラたちの過激な露出度と大胆ポーズ、そしておしゃべりに、思わずムフフッ！　の１本なのだ。基本的な麻雀システムは、業務用と同じふたり打ちだから進行がわかりやすいし、麻雀牌のグラフィックもシンプルで見やすく、初心者にもおすすめ。麻雀の強い人も弱い人も、ただ単に美少女好きの人も、みんな満足すること間違いなし。

異世界の美少女と麻雀で勝負!!

この麻雀ゲームに登場する対戦相手の美少女たちは、じつは人間ではなく異世界の妖精や魔女たちなのだ。といってもゲーム中に魔法を使ってきたりなんてことはないからご安心を。３つのモードを合わせると、対戦できる女の子はなんと総勢23人!!　ひとりひとりの打ち方や雀力が少しずつ違うから、いろいろな相手と対戦してみよう。みんなの表情はとっても豊かで、アガられたときのリアクションやしぐさなど、見ているだけでも飽きないぞ。

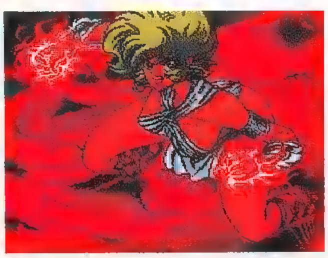


◆やっとテンパったぞ。さっそくリーチといくか。



3つのモードで遊べるのだ

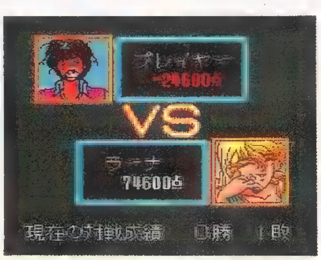
このゲームは３つのモードが楽しめるのだ。麻雀に謎解きの要素も取り入れたのがアドベンチャーモードで、麻雀に勝つたびにもらえるヒントで、ゲームを進めていく。本格的な麻雀ならトーナメントモードやフリー対戦モード。点棒計算もキッチリやってくれるぞ。



⬆アドベンチャーモードに登場する美少女。



⬆どれをやるか決めたらさっそくスタート。



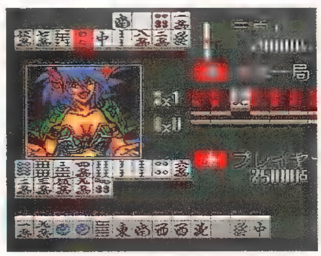
⬆フリー対戦では過去の成績が表示される。

フリー対戦モード

このフリー対戦モードが一番オーソドックスなモード。好みの対戦相手をひとり選んで、半荘もしくは東風戦を行なう。とくに目的はないので練習用にぴったり。ルールの設定もできるし、対戦相手ごとの成績がバックアップメモリーに記録されるのだ。



⬆ウサギがサイコロを蹴って親決め。



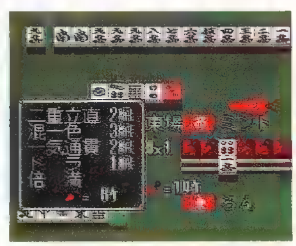
⬆リーチやロンの発声をしてくれるのだ。



⬆まずは１勝。成績を伸ばしていこう。

◆対戦相手は23人

フリー対戦モードでの対戦相手は、下の写真にズラリ勢ぞろいの23人の美少女たちのなかからよりどりみどり。好きなように選べてしまうのだ。誰と勝負しようか、迷っちゃうねえ。ちなみに、一番右下にいるのはラビジイといって、アドベンチャーモードに出てくるお助けキャラ。対戦相手じゃないので、おまちがいなく。

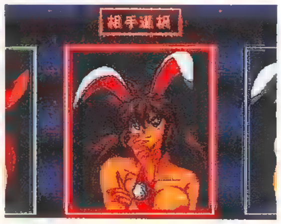


◆油断は禁物。女だと思ってナメてかかると痛い目にあうぞ。



アドベンチャーモード

恋人との待ち合わせに急ぐ青年(プレーヤーキャラ)が異次元の世界への扉を開けてしまい、いろいろな次元の重なるパラレルターミナルへ投げ出されてしまう。ここを管理するチェリー、バニラ、ミントという三姉妹に、人間界に帰る方法をたずねたが、ドアが故障したので、どこかほかの次元のドアから帰るしかないという。三姉妹と麻雀をして、勝てばほかの次元への扉を開けて手掛かりを調べさせてくれることになった。



■まずは三姉妹のなかから対戦相手を選ぼう。

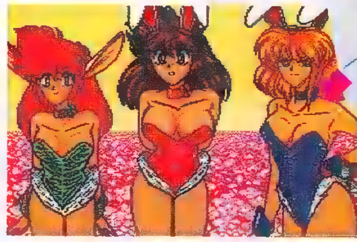


■麻雀に勝つと異次元への扉を開けて調べさせてくれる。

◆異次元の世界へ……







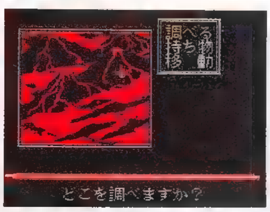
オープニングのデモでは、主人公がふとしたことから異次元の世界へまぎれこんでしまうまでのシーンが展開される。はたして無事に人間界へ戻れるのだろうか。

◆人間界への出口はどこだ？

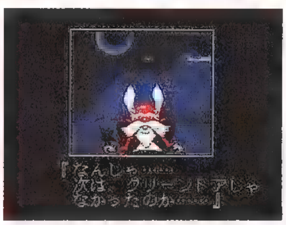
いろいろな次元の重なるパラレルターミナルには、それぞれちがう色で塗られた3つのドアがあるのだ。たとえば、チェリーに勝てたら緑のドアへ……という具合に、対戦して勝てば異次元の世界を調べることができる。そこで出会う妖精たちがくれるヒント、アイテムをたよりに、人間界に帰る方法を探し出すのだ。



■異世界の女の子に聞いたヒントは忘れないように。



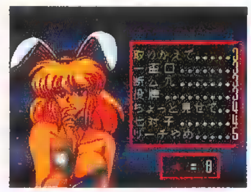
■扉を開けると熔岩地帯。怪しいところを調べよう。



■困ったときにはラビジイが登場。ヒントを教えてくれる。

◆使ってお得なアイテム

アドベンチャーモードではアイテムを使用することができる。点棒代わりのニンジンとアイテムを交換するのだ。牌交換や積み込み技など、いろいろなアイテムがあるぞ。ただし、持っているニンジンを全部交換しちゃうと、リーチをかけられないから、必ず1本は残しておこう。



■対戦の前にニンジンと交換してくれる。効き目は一回だけだよ。

取り換えて	一番便利なのはやっぱりこれ。配牌直後に、時間内なら何枚でも取りかえることができる。有効に利用しよう。
ちょっと見せて	相手がリーチをかけると地震が起こって相手の手牌が倒れ、3秒間だけ見ることができちゃうのだ。瞬時に待ちを記憶しよう。
イッパツだ	プレーヤーがリーチをかけると99パーセントの確率でイッパツでツモアガることができるというアイテムなのだ。
各種積み込み技	タンヤオやホンイツなど、いろいろな役の積み込みができるアイテム。役満の積み込み技まであるのだ。

トーナメントモード

コンピューターによる抽選で選ばれた、対戦相手15人とのトーナメント対戦だ。ルール設定などはフリー対戦モードと同じ。16人のトーナメントだから、4人勝ち抜けば優勝なんだけど、さすがに決勝戦ともなると相手は強い。エンディングが見られるのはいつ？



■レベルはチョイ高め。実力と運の勝負。



■トーナメントの抽選はコンピューターが行なう。どんなコが登場するのかな。



■惜しくもあと一歩というところで敗れてしまった。残念。再び挑戦だ。

ルールは？

麻雀をするときに大切なのがルールの確認。『バニラシンドローム』のルールをあらかじめチェックしておこう。

●東場はノーテン親流れありだけど、南場は流れない。

●2翻シバリはなし。

●ノーテン罰符は1500点。

●形式テンパイあり。

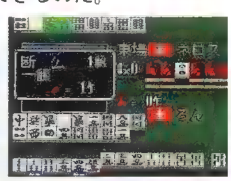
●9種9牌は流局にならない。

●ダブル役満以上はなし。

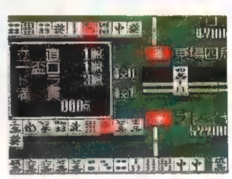
さらにフリー対戦とトーナメントのモードでは特別なルール設定ができるのだ。



■フリー対戦とトーナメント用のオプションルール設定画面。フリテン罰符ありにもできる。



■アドベンチャーモードではつねにクイタン、後ヅケあり。



■ドボンは持ち点がマイナスになるとその場で対戦終了。



ONE POINT
アイスホッケーとシューティングを、たして2で割ったようなゲーム。ボールの動きが速いぞ。

シューティングホッケー？
バリスティック

PCエンジン	アクション	Huカード
	ココナッツジャパン　12月13日発売　6900円	2メガ

アイスホッケーにシューティングの要素を組み合わせたようなゲーム。本来ホッケーは多人数でプレーするものだが、このゲームは多くてもふたりだ。つまりゲーセンにおいてあるエアーホッケーを思い浮かべてもらえばいい。空気がふき出す台で、小さな円盤を打ちあうアレね。

とはいっても、そこはゲーム。単に相手のゴールにボールを入れるだけでなく、弾を連射してボールをはじくとか、リンクの上に障害物を置くなど、試合を盛り上げるいろいろな工夫をこらしてあるのだ。

とてつもないスピード感だ!!

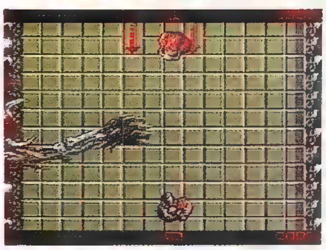
まず悪魔のようにコワイ顔をしたジャッジ(審判のことね)が出てきて、音声合成で用意スタート。次に選手たちがふた手に分かれる。リンクの横からブキミな手が出てきて、ボールを投げ入れたら試合開始だ。攻撃方法はとてもシンプル。Iボタンを連射して弾を発射しながらボールを相手のゴールに入れるだけ。とはいっても、思うようにボールは進んでくれず、なかなか苦労するのだ。

ワシがジャッジじゃ



⬆これはコワイ。ボソボソとしゃべるが、ルールの説明でもしているのだろうか。

START!



⬆ニョキッと気味の悪い手が出てきてボールを投げ入れる。

反撃開始



⬆相手の攻撃がゆるんだスキを見つけて、すかさず反撃！　タイミングが大切だ。

ゴールを守れ！



⬆相手は速攻に出てきた。あっという間にゴール前。連射してゴールを守れ！

ナイスシュート!



⬆みごとにシュートが決まった。思わぬときに、あっさり入ることも多い。

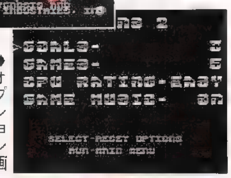
FINISH

オプション機能は充実しまくり

モードは対コンピューター、対人、ひとりプレーの3つ。さらに、難易度の調整や、ステージの選択など、8つの項目にわたってオプション設定ができるという細かさ。プレーヤーの好みにピッタリのゲームが作り出せるのだ。不幸にして(？)ウデが上がりすぎても、飽きるという心配はなさそうだね。

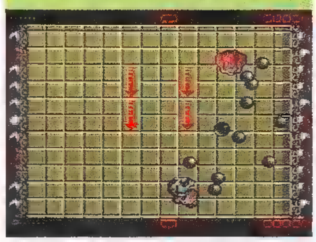


⬅対戦モード選択画面。対コンピューターよりひとりプレーのほうが楽しい!?



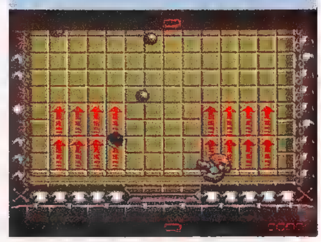
➡オプション画面。ランボタンで2ページ目が出てくるからビックリ!!

2P STAGE



⬆ふたりプレーの場合は5ステージ単位で95ステージまでセレクトできるのだ。

GRAVITY POW



⬆ひとりプレーの場合に、リンクの傾斜を決める。傾斜が大きいほどキツくなる。

BALL SPEED

プレーヤーが発射する弾のスピードを10段階に設定。ただし、弾を速くすれば楽になるとは限らない。自分に合ったスピードを見つけよう。

ARROW

リンクの上にある矢印が、ボールやプレーヤーに与える力を10段階に調節する。強くすると、ボールはまっすぐ進まなくなるぞ。

GOALS

1ステージを勝ち抜くのに必要なゴール数を設定する。最大5ゴールまでだ。1試合を長くしすぎると、スピード感がうすれるぞ。

GAMES

1回のゲームを何ステージで行なうかを設定する。最大10ステージまで設定できる。あまりゲームの内容には関係ないモードかもね。

CPU RATING

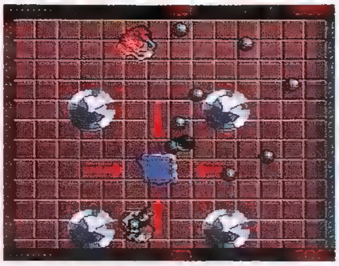
対コンピューターモードのとき、強さを4段階に設定する。ただしコンピューターはEASYでもかなり強いので覚悟しておこう。

GAME MUSIC

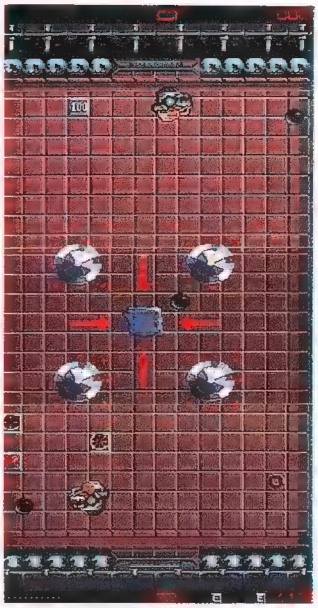
BGMのON、OFFを選べる。BGMをききながら気軽にプレーするのもいいが、試合に熱中したい人はOFFにするべきかも……。

STAGE—10

当たったボールを強い力ではねかえす、ルーレットのようなトラップがリンクの中央に4つある。さらにボールを吸いこむ水たまりもあるので気をつけよう。ゴール近くでは普通に戦えるぞ。

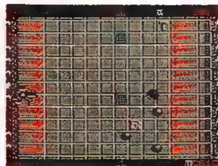


⬆リンクの中央で弾を撃ちあうと、どこにボールがとんでいくか見当もつかない。

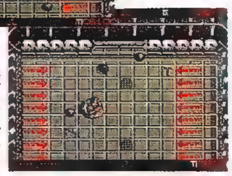


STAGE—20

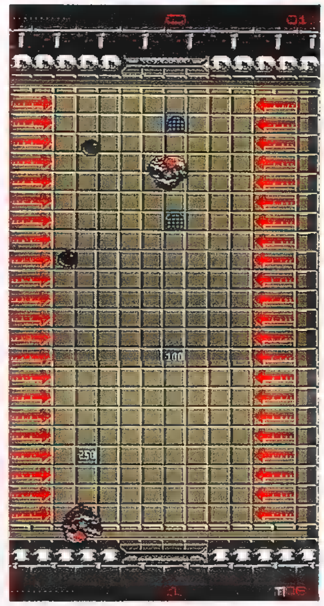
なんとリンクの両わきはすべて矢印だらけというステージ。矢印は全部内側に向いているから、ボールは中央によってくる。矢印の力で曲がる分を計算に入れて、ボールを打つようにしなくちゃね。



⬅壁にむかって壁打ちするのもボールコントロールのいい練習になるぞ。



➡壁にむかってシュート！うまく曲がってゴールに入ってくれるといいけど。

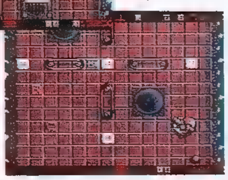


STAGE—30

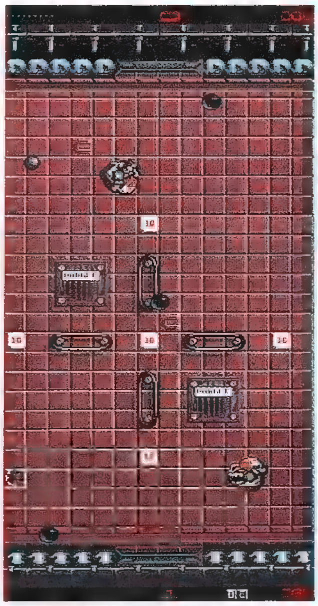
まずやっかいなのが、中央にある4本のスプリング。中央突破に失敗すると、ボールがはねかえって自分のゴールに入る危険がある。それよりは、ワープホールを使い、敵陣近くにワープしたほうがいい。



⬅スプリングのすき間をぬって強行突破するのは、かなりむずかしいぞ。

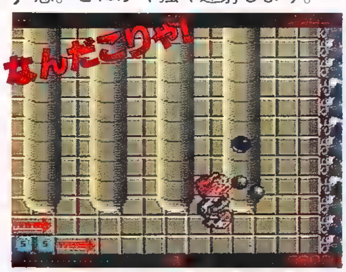


➡こんなときに便利なのがワープホール。ボールを運んでくれる宅配便だ！

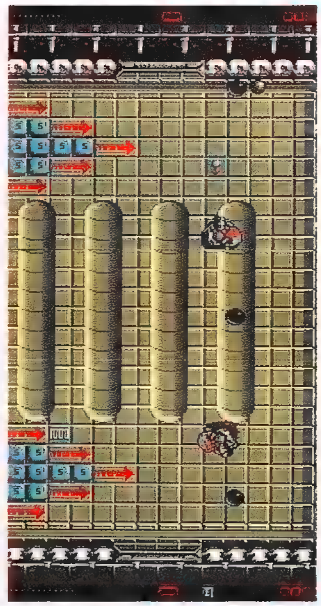


STAGE—40

デーンと巨大な4本のみぞがかまえているリンク。ここにボールや弾がハマると動きがにぶくなったり、止まったりする。また、ゴール近くには矢印もあるので要注意。とにかく強く連射しよう。



⬆キャラの足元にご注目！　なんとボールばかりか弾まで止まってしまったぞ。



リンクの上はトラップがいっぱい

4つのステージを見てもわかるように、さまざまなトラップのかわし方をマスターしなければ、ボールの完全なコントロールは望めないのだ。

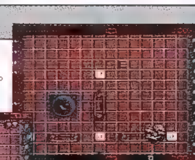
スプリング



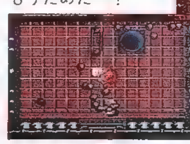
プレーヤーキャラたちは通り抜けることができるが、ボールははじきかえされてしまう。またスプリングの間にボールが入ると、すごいスピードになり、コントロールがむずかしくなるので気をつけよう。

ワープホール

ふたつペアで登場する。ふだんはフタがしまっているが、定期的に開く。なかにボールが落ちると、ワープしてもう一方の穴から出てくるのだ。攻守が一気に逆転するので、うまく使えば強い味方になってくれる。



⬇敵の攻撃は激しい。もうだめだー！



⬆しかしワープホールのおかげで形勢逆転。攻めろ攻めろ！

矢　印



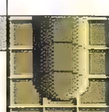
矢印の方向にボールを押す力がはたらく。この力を計算に入れてボールを打つのはなかなか大変だ。ただしうまく使えば、敵の攻撃をふせいだり、自分の攻撃をパワーアップさせることができる。

機　雷



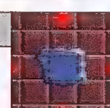
これにボールがぶつかると爆発して、ボールもろとも消滅してしまう。またこの場合はゲームが最初からやり直しとなる。相手ゴールにシュートしようとする直前で爆発されると、けっこうショックだ。

み　ぞ



一見なんだかわからないが、じつはみぞだ。ここにボールがハマるとすぐに止まってしまうから、やっかいだ。ただし、これがたくさんあると、試合展開がゆっくりになるので楽かもね。

水たまり



ボールがこの上を通ると吸いこまれてしまう。こうなると機雷の場合と同様、試合はやり直しになってしまう。べつに自分の得点が減ってしまうことはないが、せっかくの苦労も水の泡となる可能性も。

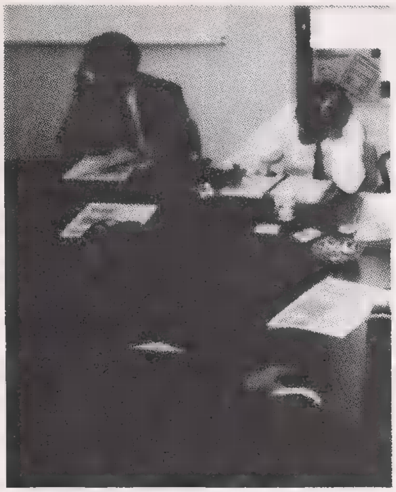
ファミコン流通新聞
秋号
発行者 日本フレックス㈱
TEL0727-62-7663
FAX0727-62-1007

ユニークな卸商社発見

“仕入が全て”の業界に新風

全国各地でTVゲーム商社が乱立する中でひと味違った商社を緊急レポート!!

大阪の池田に本社をおく日本フレックス株式会社がその噂のTVゲーム卸商社だ。7年前から営業を開始し、現在二千件の得意先を持つ大手商社であり、特に新品の特価品と中古品に強い商社である。以前は一部の大型チェーン店を中心とした営業展開をしていた為、知名度は低かったが昨年後半より、一般の小売店との取引を開始し広く知られる様になったという。大手量販店に本来提示する低価格で一般の小売店に商品を卸した為に全国から注文が殺到"一時は出荷までに5日もかかったそうである。もちろん今は大阪の大正区に大型の物流センターを設置して「受注日の発送を厳守しているので安心」とのこと。



▲全国からの受注をこなすオフィス

80坪の広いオフィスには多くのコンピューターが並び、全国の小売店の販売情報を収集し分析するのに力を入れていることがうかがえる。この会社の営業の特徴は、電話セールスは最小限にして、あくまでも小売店のペースに合せて営業展開をすることにあり、業界で時にして問題になる「強引なセールス」や、無駄な「同情発注」をなくすことにもつながるそうである。その分FAXで売筋情報や業界一の情報量の価格リストなどを無料送信しているとのこと、故に小売店側にとっては、マイペースで発注ができ、無理な仕入をすることがなくなるということになる。そういった意味で小売店側に立った無理をさせない商社といえよう。

超特価大放出!

新品価格相場表無料配布

日本フレックスのもう一つの特色は商品在庫量の豊富さが上げられる。新品で10万本、中古品で5万本を常時在庫して全国に発送している。在庫を持ちたがらない商社が多い中で異色といえる営業方針である。

特に中古品の卸売は業界最大規模で大手フランチャイズ本部も数社契約している程である。もちろん新品特価品も量販店から毎月大量発注を受ける超特価で放出しており、同業他商社より苦情のTELがくる程である。新品価格の値動きが一目でわかる在庫価格表も小売店に大評判で、毎週一〇〇〇店以上にFAXを流しているそうである。興味のある方はぜひ一度電話をしてみる価値はありそうだ。

LETTERS伝言板

これを書いている時点ではまだ放映が始まっていないのだが、『愛さずにいられない』というドラマをもう見たかね。吉田栄作が主人公のヤツだ。また大笑いできることうけあい(死語)。さあみんなも見よう。

友だちのTくんは最近、霊を召喚できるようになったといばっているけど、僕はそれはただの心霊現象だと思う。でも召喚士にあこがれる僕は、彼にちょっぴりジェラシーを感じてしまった。

(滋賀県　アスキー筆頭株主)

やるじゃん。宜保愛子さんブームの今、Tくんは時代の先端をいってるって感じですな。やっぱし4種類の隠し心霊なんかも召喚できるんだろうね。それができなきゃ一流の召喚士とは言えないでしょ。でも僕も召喚したいな、心霊。

タタリが怖い編集者

夏休みの宿題で、「カルピスウォーターについて」という文を書いてきたやつがいた。みんなまじめに経済だの、福祉だのを書いているのに、カルピスを題材にするとはすごいのうっ！

(神奈川県　幻の珍獣)

それはやはり、なぜ今までカルピスの水割りが出なかったか、という主旨の文章なのだろうか。原液が売られ続けながら、薄めずとも飲める状態のものがなぜ長いこと発売されなかったのか。この件に関しては、私も謎に感じる者のひとりだ。ぜひ珍獣の学友には、本格的に論文を検証して、私に報告していただきたい。

妙に時代がかった編集者

先日レコード屋さんでCDを買ったら、スタンプカードをくれた。女の店員さんが、カードをくれるとき、「いっぱいになったら、アレですから……」と言って手渡してくれた。早くアレが欲しい。　(東京都　ウフッ)

アレってなんだろう。うーん、気になる……わけないって。でも日本人ってなんで「その件はほら、アレですよ」とか「なんだかねー、アレですよねえ」って言いかたをするんだろう。言われたほうが納得するからいけないんだよな。よし、俺は今日から「アレってなんですか」と、毅然とした態度で聞き返すぞ。おまえらもそうしろ。

唐突に決意する編集者

友人が犬に名前をつけるというので考えてあげたところ、「オキシジェンデストロイヤー」と、「アンギラスとゴジラは心中したのよ」のふたつにわかれました。編集者さんはどっちがいいですか？ついでにその犬はプードルです。

(東京都　めしつぶ兵器　13歳)

どっちも気にいらん。「ジェン」の部分と「のよ」の部分がそれぞれ気にいらん。犬がプードルであるというのがなお気にいらん。やっぱり犬はシェットランドシープドッグに限る。よし、そのプードルをシェットランドシープドッグと呼べ。決定だ。背くことは許さん。

人生是ワガママ放題の編集者

今テレビを見ていたら、BGMに『いたスト』の曲がかかってましたよん。うーん良いことだなあ。　(栃木県　戸沢美枝子)

『タイム3』って番組知ってる？3時からやってるワイドショーなんだけどさ。そんなかで皇太后さまが、お子さまたちに話して聞かせた物語を、絵本にして出版するってニュースがあったのね。ふーんと思いながら見てたら、BGMが『FF』のオープニングのあの曲だったのよ。もーびっくらこいたわ。皇室の話題に曲が使われるなんて、ゲーム業界も認められてきたんだなーって思うわ。しみじみ。

『FF』の最後の戦闘の曲を留守番電話のBGMにしてる編集者

ぼくの弟は、「美味なるものには音がある」といって、顔に尻を近づけてきます。どうしたらよいでしょうか。

(宮城県　マモキン)

「どうしたらよいでしょうか」ってなあ、そんなこといちいち俺に聞いてくんなよ。あーまったくもう、なんで俺んとこにはこんなはがきしかこねーんだよ。もうちょっと色気とか、ムフフとかのはがきに答えさせてくれよ。でもきっと、俺の人生はこんなはがきの答えを書くことで費やされてしまうんだろうなあ。あーむなしい。

世の無常を感じる編集者

ぼくが家に帰ると、さるがご飯を食べていた。電気をつけると妹だった。どうでしょう。

(徳島県　貴さん　16歳)

「どうでしょう」じゃねえよっ!!おまえ、さると妹の見分けもつかねえのか。こんなとこにのんきにはがき送ってる場合じゃねえぞ。眼科に行くか、妹を整形外科に連れて行くか、鏡を見て己が運命を呪うか、とにかくどうにかしろ。

口の悪い編集者



『世界の常識・非常識』の最初の問題の、常識かダウトか答えるヤツで、解答者が間違えると、お客さんがすごくうるさい。

（富山県　ギャバンⅢ世　15歳）

もう終わっちゃったけど、『運命GAME』の客の声はもっとうるさかったぞ。あの『クイズ100人に聞きました』みたいな番組にしたいという制作者の意図が見え見えで、答えを間違うと「あ～あ」って客がいっせいに言うの。最初の解答者の紹介んとこでは、司会者が「○○さんです」と紹介すると、声を合わせて「○○リーン」と叫んでたし。あんなに作り手の意図を一方的に押しつけた番組も珍しいよな。

イッてよシスターズも大嫌いだった編集者

母が、「ファミ通の人たちは遊んでお金をもらってるんだから、休みがなくて当然」と言っていました。

（愛知県　野澤武寛　16歳）

そうそう。オレなんてファミ通に入ってからもうウハウハもん。サンプルゲームはやり放題だし、暇なときは寝てられるしね。業界屈指の美女、コ○ミのH坂さんと食事はするし。も一最高っスよ。

ふざけんじゃねえ、夜中の4時まで原稿書かせてなにがウハウハだ、と言いたいバイト

先日、家に友だちを呼んだら、おばあちゃんがカップラーメンの食べたあとのカップに麦茶を入れて持ってきたのだ。それ以来、その友だちはぼくとしゃべらなくなりました。

（兵庫県　こてっちゃん　15歳）

ぐえぇー。想像しただけで気持ち悪いんですけど。あ、それで長年の謎が解けた。ほら、よくギャグ番組なんかで、おバアちゃんがお茶に入れ歯を浸しといて、それをゴクンと飲んだりするじゃない。あれってホントにお年寄りがやってるコトなんだろうねえ、きっと。……うげー、また気分悪くなった。

そんな年寄りにはなりたくない編集者

ボクの友人で、おでこのまんなかが少しへこんでいるから、あだ名が「でこケツ」という、悲しいヤツがいる。

（静岡県　鈴木慎一郎　14歳）

でこケツ!!　わははー。笑っちゃいけないんだろうけど、でもおかしい。けど、今どき珍しい、ストレートなあだ名だね。『キテレツ大百科』のブタゴリラみたいだな。ふと思ったけど、みよちゃんってなんでブタゴリラさんって呼ぶんだろう。さんづけしてる意味があんまりないと思うんだけどなあ。

勉三さんが好きな編集者

僕の友人Mはバレンタインデーに、プチトマトのまわりにみそを塗り、ホワイトチョコレートでコーティングされたものをもらった経験がある。よっぽどひどいことしたんだろうな……。

（東京都　やる気地蔵　14歳）

そうでもないんじゃない？　だってそれってみんな食べ物じゃない。女って怖いんだぞー。ホントにひどいことされたら、針の先を折ってチョコレートに混ぜてあげる、くらいのことはしかねないぞ。いやマジ、ホントだってば。

昔それに近いことをされた編集者

「いや～ん、もう。エッチ、スケッチ、ワンタッチ」のワンタッチとはどういった意味があるのか、みなで検討してみよ。

（福岡県　小森のそまちゃば　17歳）

さてみんなで検討してみましょう……と言いたいところだが、これってただのゴロ合わせ以外のなにものでもないじゃん。そうやってほかの読者にワンタッチ旋風を巻き起こそうとしたんだろうが、甘い考えだったようだな。ちなみに、以前やった素朴な疑問追究大会に来たはがきのほとんどが、○○の辞書にはこうありました、ってヤツばっか。もっとおもしろいはがきが来るかと思ってたのにな。最近投稿はがきのパワーがダウンしてるぞ。体育祭やら文化祭やらで忙しいんだろうが、たのむからも一ちょっとヒネったのを送ってきてくれよー。俺は待ってるぞー。

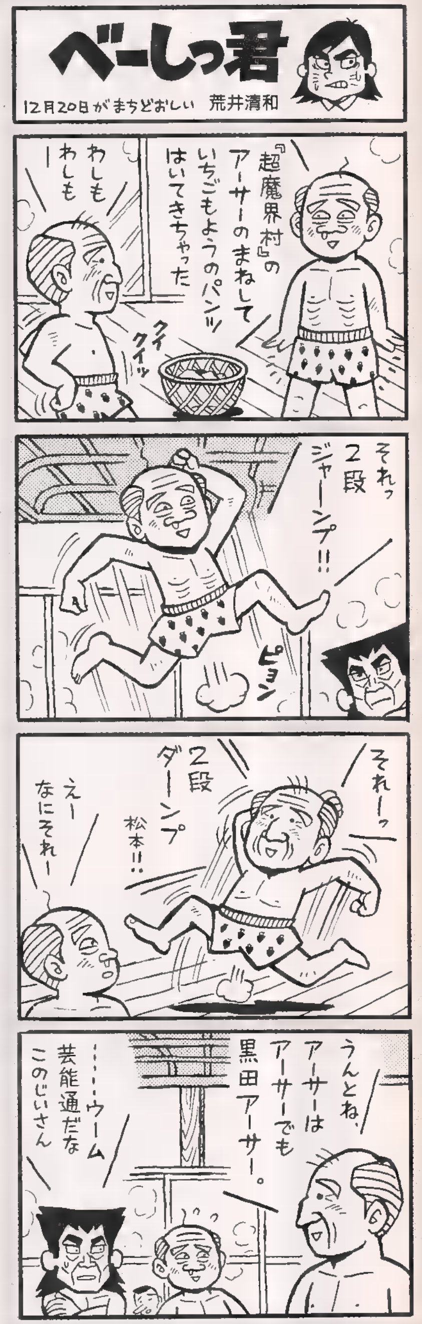
伝言板投稿はがき内容向上委員会名誉会長兼書記兼おつかい

9月27日号の伝言板に載っていたウルトラマンXよ。おまえは1990年5月25日号の伝言板からそのままネタを盗んだろう！　11歳で盗作を送ってくるようじゃ、ロクな大人にならんぞ。全日本複写取り締まり協会中部地区、「バクっちゃいや～ん」を甘く見ちゃいかんぞ。更正しろよー。

（愛知県　スーパー内山田洋）

同様のはがきが山と届いていました。そういうわけで、みなさんごめんなさい。盗作っぽいはがきには多少目をつぶっている部分も正直言ってあるんだけど、今回に関しては文面が一字一句違わないってんで、載せちゃった不手際をおわびします。一生懸命ネタを考えてくれる人にはホントに申しわけない。今後こんなことのなるべく（消極的）ないように気をつけますので、許してちょーだいね。

でもちょっと怒ってる女編集者Y



でもなー、今回は千堂あきほが出てるし、山口智子は出てないし、おまけに放映局も違うしなあ。どうかなー。また最終回で人が7人も死ぬんだったら大笑いなんだけどな。

おたよりの内容はなんでもオーケー。伝言板係まで、なるべくはがきで送ってくれ。採用者には1000ガバスを進呈するぞ。

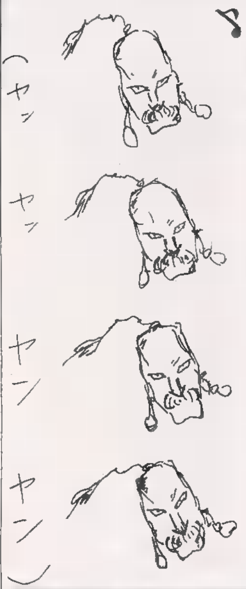
ファミ通町内会

某誌で"テト猿"なる言葉がのっていた。なつかしいじゃないのアミーゴ。元祖はウチのジョルジョ中治。

はっけよいお習字

Hack Yeah! Oh! Shuji

金のカメ賞　2060ガバス



愛しちゃったのよ

神奈川県　うえてる

この前銀カメだったザックザック……に通じるものアリ。恐妻家というヤンの現実を見ると、こんな風に、かわいくプロポーズしたのかもね。

銀のカメ賞　1790ガバス

有名RPGに負けてたまるか!!

ファイナルファンタジーフォー
F.F IV
意地タイプ



愛知県　GC・1φ

やはり『ドラクエ』に対してだろうか。しっかし、スクウェアはソフトどんどんだすな。まあ、お互い意地を張ってくれれば、活性化につながるかも。

平幕の人々　各700ガバス

神奈川県　松山明生

今日のギャラす
ギャラが91円
(ギャラがっ91)
by くま

いまの世の中91円だと何が買えるのだろう。とりあえず東急目蒲線のきっぷは買えるぞ。

奈良県　M

ハドソンなところに
牛肉が
たまねぎたまねぎ
アトラスね
by こんなにおいしくできちゃった

うまいじゃん。思わず感心しちゃったぞ。ハドソンなところって、やっぱ冷蔵庫か。

奈良県　M

あうっ!あんっ!
いきそーし、もっと。
ひーっ!
(F-1 ギ ゾースト・ヒート)
by このGがしびれる

あえぎ声ネタってか? 最後のひ〜っ!ってのが気に入った。この女泣かし。

栃木県　テイーブ隊

青年貧血
もうベット
(聖竜伝説モンビット)
by ひ弱少年

意外とこのゲームのお習字がくるんだよな。もっとレバーを食べないといかんぞ。

大阪府　ロシアン

召喚魔法
アスラ・シルフ
(東　ちづる)
by 金子信雄の楽しい夕食

じつはローリング内沢が大ファンなのだな。ちずる命らしい。年上が好みなのね。意外。

千葉県　[illegible]

ロマン・寝具性
(ロマンシング サガ)
by 子もち川辺は今日も……

なんでベーヤンが子持ちだと知っている? なかなかするどいチェック入れてるねチミ。

兵庫県　ガンジー2

LOOM in 朝
by トメ福留

エンジンに移植予定のメリケンゲームだ。トメさんは朝からホントに元気だよね。

今週の目利き役

広島東洋カープ
(乱世の覇者)
by その昔は池の[illegible]

新潟県　中堀優

タイトルが『天下統一』から変わったのをすかさずチェック。エライぞ。たしかに昔は弱かった。

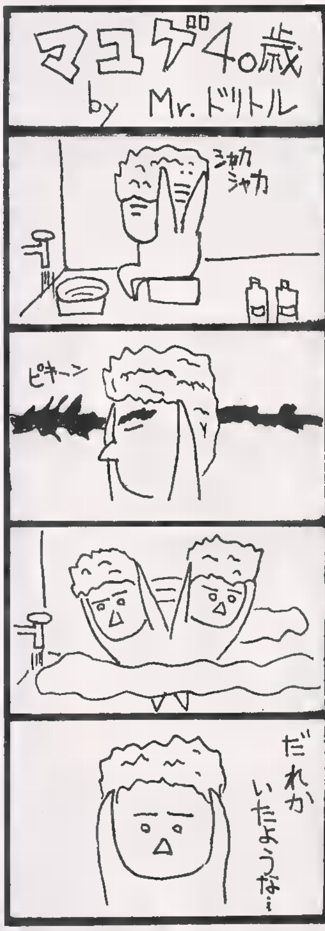
各1180ガバス 読者の4コマ



[illegible]

ボクは七五三をきわめている。ジャンケンで勝てば絶対勝つ。ホイホイ。

●選評　4コマ目に絶句。近年まれに見る不条理ネタ。キョンキョンいい尻だ。



大阪府 [illegible]

猿よ、おまえのチャランポなど、もう怖くない。くやしかったらかかってこい！

●選評　うんうん、あるある。髪洗ってるときって、わりと無防備だよな。

各490ガバス ゼルダねだるぜ

ライト級 [illegible]

ヨッシー「デス」で死つよ！

ミドル級 [illegible]

瀬古よ飢餓はデマ？ 理科が4は兄。正岡子規しか王様似合わんよ。係まではがきよこせ。

ヘビー級 [illegible]

シド、た○きんイカうどんでシゴク。
くそっ！　ちん火傷。
どけヤン！　窒息死後、死
電動カイン、決また！　ドシ！

各480ガバス 今週の大予言

『ドラクエⅤ』の最後のボスはスライム五万匹である。

大阪府　PEPE

阪神が日本一になるとき
『ドラクエ』と『F』が統一。
『DFクエスタジー』になる。

福岡県　生麦生米生ラッキョ

1000ガバス イキな写真



香川県 [illegible]

朝、スンゴクいそがしかったので、しょうがなく学校でクソをした。

●選評　誰かがやりそうでやらなかったネタ。単純におかしい。

700ガバス 夢見る一コマ



「ナンパ」

山口県
やまぐちれお

街の新名所秋の祭典

生活指導で予告したとおり、今週は街の新名所特集だよ~ん!!

1978ガバス でぶおやじ



アブラぎってそうで、なんかやだ。

●選評　ピンボットはいつも強烈な看板を見つけてくるなー。感心感心。

1529ガバス ミステリーゾーン



どこからクルマが入って、どこに止めるんでしょう？　●選評　一輪車でも難しいかも。

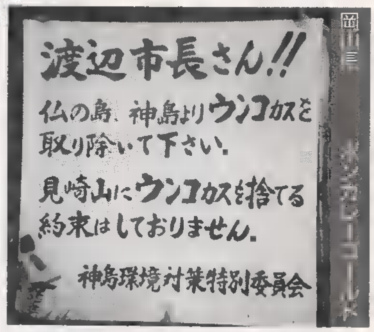
971ガバス 今週の目



目でも入っているのかな?

●選評　いる。いまだにこういうセンスの人。

1002ガバス 市民の訴え



僕が釣りに行ったときに見つけた看板です。

●選評　私からもお願い、渡辺。

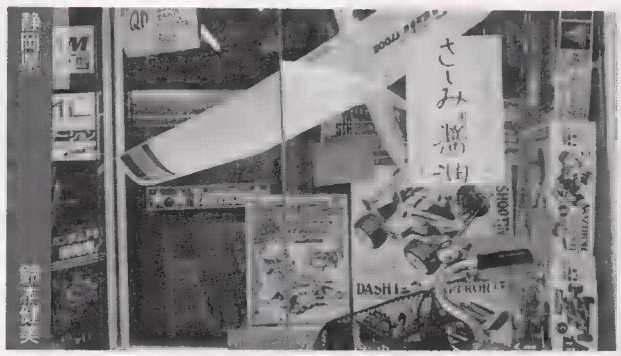
1134ガバス 大物



旅行中に見つけた謎の建築物です。近くにあった店には、同じ人形が売られていました。

●選評　大きい。本当になにもかもBIGです。

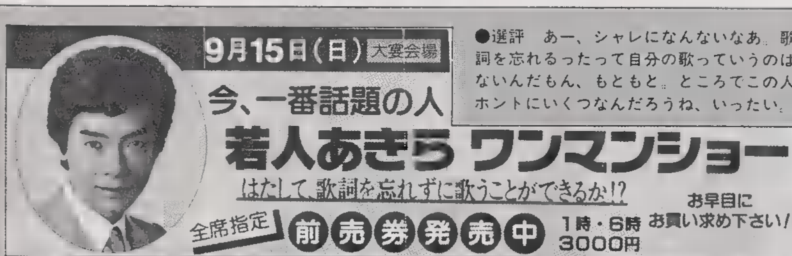
983ガバス なんでも屋



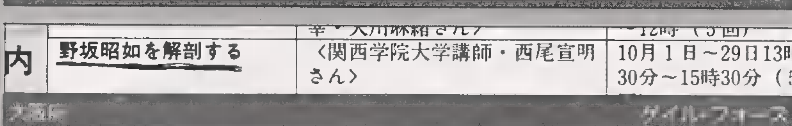
なんで、プラモ屋にさしみ用の醤油が売っているのか不思議だ

●選評　じつはプラモの箱のなかには、マグロやイカが……。

各555ガバス 私も街のレポーター



●選評　あー、シャレになんないなあ。歌詞を忘れるったって自分の歌っていうのはないんだもん、もともと。ところでこの人ホントにいくつなんだろうね、いったい。



●選評　ひどいぞ!!　まだ生きてるぞ。このまえ対談してたの本で読んだぞ。

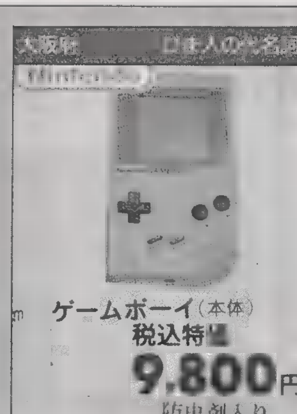
た顔だ。

□"テトリス"はもう古く感じる。

□"シミ・シティ"を始めると、なかなかやめられない。

麻布 YASUKAZU

●選評　汚い街づくりのゲーム、シミ……。

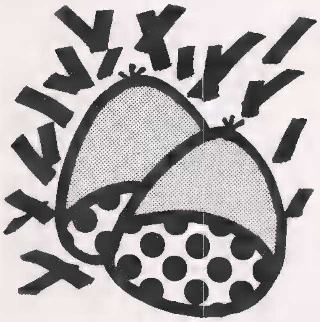


●選評　できれば、防腐剤入れといて。

各222ガバス

私の報告書

世はオカルト、占いブームである。占いの館とか心霊写真集、まじないのビデオだのが溢れかえっている。



◎Sは、自己PRの用紙に"巨人が好き"と書いたのに、何者かに"**巨乳が好き**"と書きなおされていた。 愛知県 鈴木赤みそ

◎もう授業が終わったと思って、テスト中の教室に「**ベラボー参上!**」と言いながら入ってきたT君。 東京都 山本猛

◎1ヵ月に10回くらい来てタダめしを食っていくくせに、**正月だけは**絶対来ないおじさん。 大阪府 復活!! ヘキノーれす

◎虫歯がひどいので歯医者に行ったら、**先生のほうが**口が臭かった。 青森県 ワンボー

◎友人Yは、『いたスト』のエンディングでけいこに向かって、「オレが勝ったのに**なんで脱げへんねん**」と本気で怒っていた。 大阪府 しおから

◎この前カップルが、かとうれいこの写真集を立ち読みしていた。ああいうのは**彼女がいない人**が見るべきだと思う。 愛知県 シャンプー

◎うちのクラスには、**一休さんファンクラブ**があります。 山口県 S・M

◎僕は、クロマティと名乗る外人と一緒に野球をやった。**異常にヘタ**だった。 神奈川県 バニラアイス

◎社会の時間に、先生に「最も多くの日本人が信仰している宗教は?」と聞かれて、「**マモー教**です」と答えたM君。 神奈川県 五十嵐圭

◎『シムシティー』のシナリオモードをやったら、**災害が起こる前に**廃墟になってしまった。 神奈川県 Dr.ライト



◎チャゲ&飛鳥のヒット曲『SAY YES』は、チャゲの声がどこに入っているのか**ぜんぜんわからない**。 静岡県 三枝成章のファン

◎でっかいラムネだなあーと思って食べたのは**バブ**だった。 三重県 牛コマ500g

◎きのう「ウッドボール(決まり)だな」と言ったら、**便所に**連れて行かれた。 千葉県 井上明

◎キミは、**来日1日目の試合**でクビになったヤクルトのアイケルバーガーを知っているか? 神奈川県 東京音頭野郎

◎僕はつい最近まで、コミケのことを**コミック経済**の略だと思っていた。 東京都 ルリ男

◎近所にある神社の木の枝に、**おみくじソーダ**のあきかんがいっぱいさしてあった。 埼玉県 ラスカル帝国

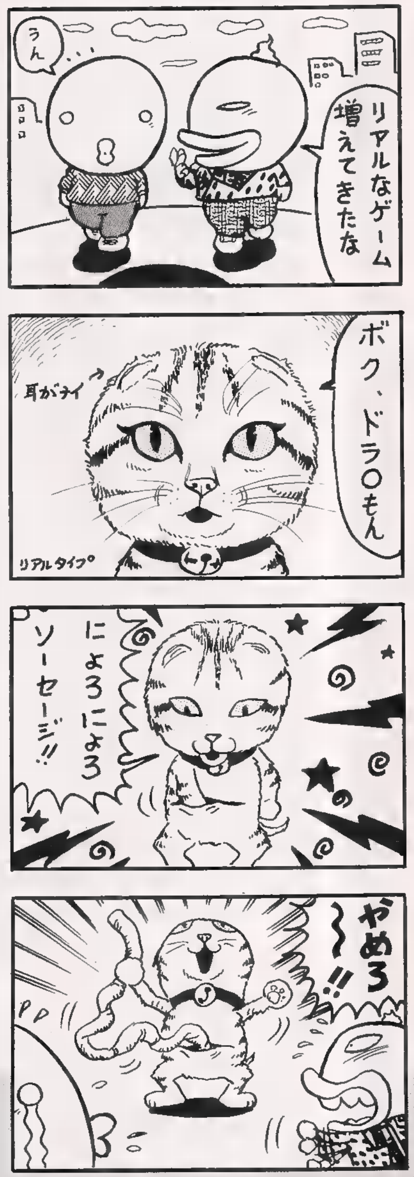
◎いくらなんでも、**'94年のゲーセン**に、『ミサイルコマンド』は置いてないと思うぞ『ターミネーター2』! 東京都 三国太郎太

◎すずき(魚)を買ったら、顔がお父さんそっくりだった。だが、みんな**なんの抵抗もなく**食べていた。 東京都 鈴木野枝

◎友人Sは、キャンプファイヤーに行ってなぜか手に**やけどをして**帰ってきた。 福島県 こてっちゃん

りろりろ

⊕中ひでお



でもなかには、なんの根拠もない悪徳なのがあるからね。要注意だぜ。この前なんか。「全部口からでまかせに決まってる」って自ら言ってる占い師がテレビに出てたぞ。

あて先は
ファミ通町内会
各コーナーまで



疲れたらこのコーナーに来るといい。福田先生が君の傷を癒してくれるぞ。

迷える子羊救済

僕は現在中3なのですが、中1のときから学校を休んでいます。そろそろ進路を決めなければならないと思っています。マンガ家になりたいのですが、気ばっかりあせってぜんぜんはかどりません。かといって、高校に行ってもうまくやる自信がありません。

（埼玉県　どうしよう　14歳）

君は人生を大切にするタイプですね。内気な面と、自尊心が高い面とが葛藤し、学校や友人に適応しにくくなったものと思われます。

これからは自分を鍛えることです。自尊心を満足させるために進学の方向を採用するのがベターです。高校入学はたとえ難関だとしても、全身全力でぶつかる、それが青年時代なのです。知識、教養を積んで将来の仕事に活かすために、現在は勉強が必要ですね。

マンガの修業は高校に入ってからすればいいのです。才能はあるのですからね。

●どんな悩みでも、福田先生が相談に乗るぞ。きっと光明が見えてくるはずだ。カマン!!

今週の運勢　10/28[月]→11/3[日]

1月生まれ　堅実運。週初めは電話が多く気ぜわしい。積極的な姿勢がよく、アイデアが活きるとき。チームワークを大切に。異性には語りかけるタイミングが重要。3と7、青と黄、鉢植えの花が吉。月曜、木曜が吉日。

2月生まれ　なんでもコツコツやろう。大きな理想より、身近な希望に向かって努力せよ。食事に対して文句を言わないこと。先輩や年上の異性に関心を持つ。3と8、緑と黒、交換日記が吉。水曜、金曜日が吉日。

3月生まれ　元気すぎる週。ただし交際費がかさむので、少しケチろう。テストを甘く見ると失敗する。街やパーティーで、異性に声をかけるチャンスがありそう。5と10、コバルトと茶、サイコロが吉。月曜、土曜日が吉日。

4月生まれ　週末に好転する運気。友人と口論になるかも。ケチをつけられてもマイペースで学習せよ。異性には好意を寄せても、相性が合わないのでダメ。2と7、赤と白、赤のハンカチや靴下が吉。火曜、日曜日が吉日。

5月生まれ　欲張ると損をする。苦手な相手に逆らわないこと。変な目つきはやめよう。母や姉とのケンカは極力回避。イヤな人に好かれ、好きな人は振り向かない。5と10、グレー、鷹の絵が吉。土曜、日曜日が吉日。

6月生まれ　安定運。約束を守り、信用を高める週。スポーツは大会への参加が吉。財布に余裕あり、金運良好。異性とは、部活やサークルの仲間なら交際のチャンス。4と9、ピンク、愛読書が吉。火曜、金曜が吉日。

7月生まれ　活気ムード。勉強と遊びのけじめをしっかりすれば、さらに有益。金運は収入もあるが支出も大きい。異性とは、文化、芸術関係の人とのキッカケが生じる。5と10、ベージュ、地図が吉。火曜、土曜日が吉。

8月生まれ　思わぬ出来事がふたつ。驚くが被害はナシ。長電話に注意。出費が多く、頭を悩まされる。新しい異性ふたりの出現。大胆にアプローチせよ。1と6、黒、小鳥に関するものが吉。水曜、日曜日が吉日。

9月生まれ　前半不調、後半に復調する。芸術の秋ではあるが、孤立は避けること。将来のことを考えすぎず、のんびりいこう。金運は平凡。異性運はひとり思いに終わる。2と7、紺、レンズが吉。水曜、土曜日が吉日。

10月生まれ　何事もハッキリさせたくなり、強引さが出る。冒険心で無茶などしないように。交際面は冷静に対処。カンニングの誘惑に負けないように。異性運は見とおし不明。4と9、白、卵が吉。月曜、土曜日が吉日。

11月生まれ　プライベートや家庭内でのことは順調運。希望がかなえられるかも。友人関係は家に招待して交流を深めるとよい。思いやりのある異性と友情が芽生える。3と8、黄と茶、土産の置物が吉。木曜、土曜日が吉。

12月生まれ　慎重運。苦労や悩みごとがあるかも。周囲と意見が違うときは逃げるが勝ち。冬のスポーツに関心がでる。家庭では明かるく。金運、異性運ともに期待できない。1と6、青、紙の傘が吉。月曜、金曜が吉日。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



皿 ぼくはコーラが大好きで、毎日2本くらいずつ飲んでいます。このままいくと大人になったときに渡辺徹みたいに糖尿病になってしまうんじゃないかと心配です。でも、なかなかコーラがやめられないんです。よいアドバイスを！

福島県　のりたま先生　14歳

然 私もコーラは嫌いじゃないけど、毎日飲もうという気にはならないな。スポーツなどで毎日体を動すようになれば、自然にコーラを避けるようになるものだからね。コーラに限らず、炭酸飲料は体にとって決してよい飲み物ではないんだ。キミも、これを機会にコーラについていろいろと調べてみるのもいいかもしれないな。缶1本でどれくらいのカロリーがあるか、とか成分は何なのか、とかね。コーラ断ちのきっかけになるんじゃないかな。

禿 生まれて初めてスポーツ刈りにしました。しかし、よく見ると10円ハゲが6個もあるではないですか！　これでは恥ずかしくて外に出られません。助けてー!!

愛知県　野口剛弘　16歳

剃 これは困ったな。60円ぶんもハゲがあったんじゃ、恥ずかしがるななんて言えないもんな。とりあえず、髪の発育によいとされているワカメをたくさん食べるのもいいかもしれないね。でも一番てっとりばやいのは帽子をかぶること。そして、これは勇気があればの話だけど、髪を全部剃っちゃうってのもひとつの方法だよな。スキンヘッドはハゲとは違うし、剃ったことによって10円ハゲが治ることもあるかもしれないし……。まあ、帽子を買ったあとでじっくり考えてください。

木を隠すには林や森のなかがいちばん効果的だ

獣神に聞け!

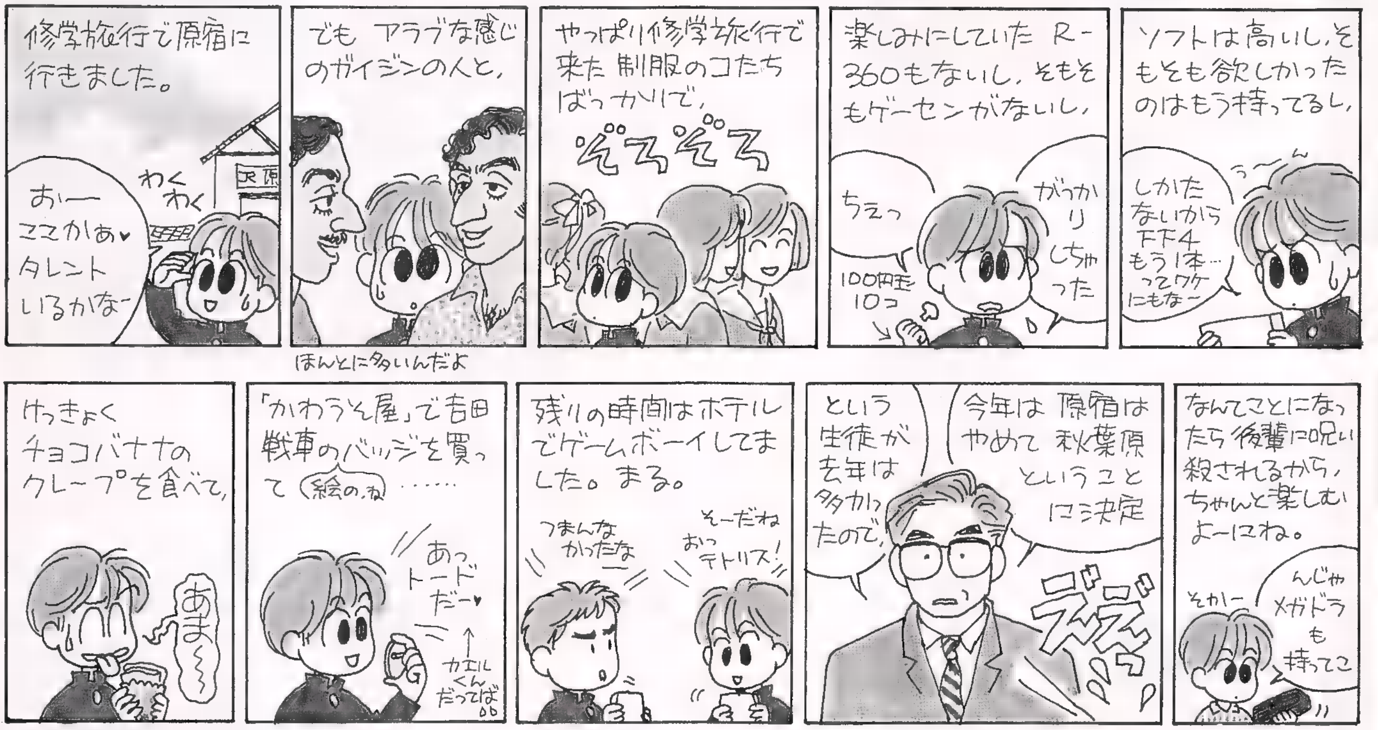


キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!

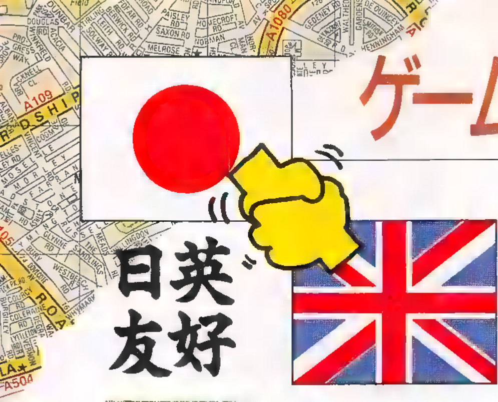
よもやま歳時記 VOL.15

今週のテーマ　原宿

●イラスト　水玉螢之丞
●文　杉元伶一



「なんという混雑でしょう。勇者さま、一体ここはどこですか？」
「お姫さま、人通りが多いですから私のそばを離れぬよう気をつけて下さい。はぐれると大変です」
「ここはどこなのでしょうか？」
「原宿の街でございます」
「どうして私たちは原宿の街などにいるのでしょうか？」
「お忘れですか。私たちは洞窟をなんとか抜け出し、1週間かけてこの街にたどり着いたのです」
「おお、そうでした。ご恩は一生忘れません。街の中に入れば、ひとまず安心できます」
「いいえ、原宿に油断は禁物です。この街には、凶暴なモンスターがたくさん潜んでいます。特にこの竹下通りには数多く出没します」
「どんなモンスターですか？」
「たとえば、やつらです」
〝修学旅行生があらわれた　修学旅行生があらわれた……〟
「大挙して襲ってきますわ」
「地方の中高生です。見るからに育ちの悪そうなガキ共ですが、連中を倒すのは簡単です。タレントショップと呼ばれる道具屋でがらくたを買い、ばらまいてやれば喜んでいなかに帰っていきます」
「本当に行ってしまいました」
「連中はザコキャラです。もっと恐ろしいモンスターがいます」
〝スカウトマンがあらわれた……〟
「なんですか、あの人は？」
「歌手やモデルにしてあげる、などと言って女の子をだまし、AV女優に変えてしまう邪悪な魔術士です。早く逃げましょう」
「なんだかやかましい場所にやってきましたね、勇者さま」
〝バンド小僧があらわれた……〟
「ここは代々木公園の歩行者天国です。アマチュア・バンドが軒をずらりと並べて演奏しています」
「うるさいから退治して下さい」
「雨が降れば、たちまち退散してしまいます。案外根性なしです」
「勇者さまの言うとおり、原宿は恐ろしい街です。無事にお城に帰れるか不安になってきました」
「弱気になってはいけません」
「南東の方角に見える派手な建物はお城ではないでしょうか」
「あれは〝こどもの城〟です。青山劇場が中にあります」
「勇者さま、原宿で一番強いモンスターはなんなのでしょうか」
「原宿は弱肉強食の街です。街のボスは何度も代わってきました。竹の子族の時代、ハウスマヌカンが支配していた時代、今は……」
〝イラン人があらわれた　イラン人があらわれた……〟
「お姫さま、彼らと友好を結ぶ呪文を唱えましょう」
「アッラー・アクバル、アッラー・アクバル……」



ゲームを訪ねてウン千里

チャールズが腰を抜かし、ダイアナが目を剝いて驚くヨーロッパの最新ゲーム事情をロンドンからドピュッと届けます。

日英友好 新★ロンドン紀行



ニッポンはゲーム先進国だがうかうかしていられないかも

飛行機に揺られ(?)狭い機内でがまんすること13時間。共産党崩壊に(獅子)てんや(瀬戸)わんやのソ連上空を横断し、やってきたのはジャック・ザ・リッパー生誕の地、霧の都ロンドンだ。ユアラピアンのキッズ、ゲーム好き、大好きネ！という謎の異国籍人のまことしやかな情報をもとに、ロンドン市内を探索すること約1週間。ありました、ありました！　わが日本国が世界に誇るゲーム文化が、ここ大英帝国にも着実に浸透しておったでござるよ。

そこで今回は、広大な展示場を貸り切って開催されたコンピューター・エンターテイメント・ショーや、ロンドンのゲーセンの状況などを中心に、とにかくゲームに関わるすべての見聞を紹介してくことにする。ババーン!!!!（効果音）

と、そのまえにロンドンのことをよく知らない人のため、軽～く勉強しておこうか。え!?　いや？ま、そう言わずに。……え～ロンドンは、イギリス(正式にはグレートブリテンおよび北部アイルランド連合王国)にあります。……えっ、もう時間がないの？　えへん、ではこのへんで授業を終わります。これからさきは、ロンドンGAME珍道中をお楽しみください。



⬆このなかにロンドンで最大のゲームセンターが鎮座ましましているのだ。

⬇イギリス人も詰めかける、ヒトだかる。おいおい、デカイやつは前にたつなよ。





なんぴとたりとも前は走らせん だってみ～んなヘタなんだもん

まず、最初に登場するのはレーシング型バーチャリティー『トータルディストラクション』。このゲームは、ゲーセンでお馴染み『ファイナルラップ』のバーチャリティ一版だ。４人同時にプレーできて、コンピューターを含むと、最高で８台のマシンが、顔面装着式モニターのなかでレースを繰り広げるのだ。もしかしたら、ホントにカーレースしてるんじゃない？　てな気持ちになってくるところが怖い。レースゲームの命ともいうべきスピード感に少々欠けるものの、こんな仮想現実が、たったの２ポンド(約500円)で遊べるなんて、大変うらやましい限り。日本でも早く遊べるようにしてほしいっち。



トロカデーロだよん

⬇このバーチャリティーの画面は、アーケードにある『ハードドライビング』によく似ているのだ。

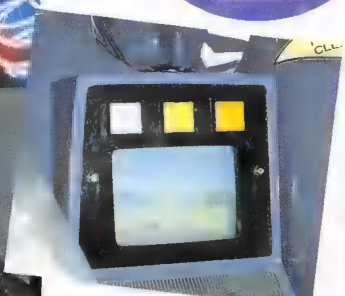
うひょうほうー





➡体験記念にもらえるワッペン。思い出として取っておこう。





⬆マシン横のモニターには、プレーヤーに見えている景色が映る。



⬅ピカデリーサーカスは、いつも人でいっぱい。おいらも観光客に混じって記念撮影をば。パチリンコっと。

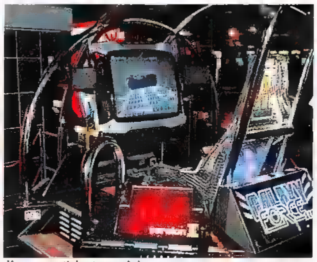
ろんどんぶりっじ落ちた落ちた落ちた ろんどんぶりっじ落ちたい空ミサイル

コイン1ポンドを入れる、あ〜ら不思議！

バーチャリティーもいいが、ゲームといえば、やっぱりアーケードマシンや体感マシンが主役だよね。というわけでゲーセンに突撃だあ、うほほ〜い！　いいか、断じて遊びに行くのではないんだぞ（おいおい、誰に言うとんじゃ）。

やってきたのは、かの有名な観光客の憩いの場ピカデリーサーカス……じゃなかった、そのすぐ近くにある巨大アミューズメント施設トロカデーロ。おっと、入り口からいきなり英国風だぁ。アームレスリング（腕相撲）ゲームの金髪野郎が、ニッコリと腕を差し出している。ずずいっと店内へ歩を進めると、今度は体感カーレースもののお出ましだ。その横にはピンボール、アーケードゲームとお馴

⬇日本にもある『ギャラクシーフォース』。このゲームを遊ぶには勇気がいるなあ。



染みの面子が並んでいる。

な〜んや、あんまり日本と変わらんやんけ。テーブルタイプのゲームはひとつもないけど、ゲームは見慣れたヤツばかりだし……。英国ゲーセン恐るるに足ら〜ず！　よし、得意の『アウトラン』でもかまして、キッズの度肝ぬいたろか。１ポンド硬貨を挿入しつつシートに収まる。ハンドルを握り足の位置をカクニ……ん？　もう一度、確認。あれ？　足が届かない。お、恐るべしアングロサクソン!!



⬆さすがマンセルの母国。F１レースものは人気機種だ。やはり豪快かつ大胆なドライビングをするヤツばかりだった。





⬅このゲーセンには２台もの『R-360』が置いてあるのだ。スゴイ！



⬆今のイギリスの首相はメージャーさん。父の職業はサーカスの芸人なんだって。



対戦型バーチャリティー 他人のプレーはお笑いだ

バーチャリティーの本家イギリスには、まだまだすごいバーチャルリアリティーが存在するのだ。ロックガーデンというパブにある『スタートレック』もそのひとつ。

このゲームは、ふたりで対戦するシューティングゲーム型バーチャリティーで……なんて言われてもアタシさっぱりワカリマセン!?　そんな方のため、特別に日本語訳を用意しました。

『スタートレック』は、仮想現実の世界で決闘（殺し合い）を楽しめる遊技設備です（以下略）。

ゲームの内容は、コンピューターグラフィックの映像で、『荒野の決闘』を自分が演じるといった趣のゲームなのだ。こんなにものすごいバーチャルリアリティーが、パブ（お酒も飲める喫茶店のようなところ）の片隅に、ポツンと置いてあるなんて……。ゲーム事情に精通した（？）おいらでなけりゃ見過ごしてしまうところだったのだ。喫茶店の雀ピューターで喜んでるようじゃ太刀打ちできまへんなあ。腐っても鯛ですか。イギリスは、まだまだ奥が深い……気がする。



⬆モニターは２台。プレーしていない人は、これを見ないとわけがわからないぞ。



⬆エクスプレス班きってのオヤジ野郎、マリオ松本。同じ服を７着以上持つ男だ。

⬇ジョルジョはゲームの世界にのめり込み過ぎたため店中の失笑を買ったのだ。



ロンドンの常識①

ロンドンの地下鉄はチューブ 夏冬関係なくチューブなのだ



➡地下鉄のトンネルは丸い。電車も丸い。



⬅電車でグーグー寝るのは日本人だけだぞ。

ロンドン市内の地面の下を縦横無尽に駆け巡る地下鉄。イギリスではチューブと呼ぶのだが、これがかなりセコい！　入り口のドア付近の天井が、妙に低くせまいのだ。背の高い人は頭を引っ込めながら列車に乗ってる始末。トンネルがまるくくり抜かれていて、それに合わせて列車を作ってるから、そのような半円状になったんだろうけど。これは絶対にトンネルを掘る手間を惜しんだに違いない。一見、合理的に思えるが、これはやはりなまけ者の仕業でしょう。

C(コンピューター)E(エンターテイメント)S(ショー)なんだって!



CESと書いてセスと読む そのココロは……わからん

すわってと、おいらたちが遥かかなた海を越えてわざわざ大英帝国まできた本来の理由、コンピューター・エンターテイメント・ショー(以下CES)の取材なわけだ。このCESを開催しちょる場所っちゅーのが、アールスコートっていう所。日本で言うところの幕張メッセみたいなイベントホールだ。前回、このCESの取材をした塩崎編集長の情報によると会場内は熱気ムンムン、押すな押すな、引くな引くな、舐めるなしゃぶるなの大盛り上がり大会だったらしいので、心して会場に入ったのだが……。

ありゃりゃ、なんだいこりゃ？ 広～い会場の半分くらいしかブースがないぞ。えっ、あんだって！ 任天堂のブースがない？ そ、そっか、ヨーロッパはセガの勢力が絶大だから遠慮したっちゅーわけやな……なななななにー!! セガのブースもないー!? な、な、舐めとんのか!! お、お、おいらは、なんのために飛行機に13時間も揺られてここまできたんだ!?

ひきつる顔面を押さえつつ、あちこちで話を聞いてまわると、こんな結論となった。

「同じようなイベントが4月にもあって、CESの価値があまりなくなった。おまけにブースの出展料がトンでもなく高く、おもだった多数のメーカーは敬遠して近くのホテルのスイートルームで独自に懇談してる」

……って。ファミ通読者なら、ちょっと前のエクスプレスの速報で知ってのとおりの話だ。

あーあ、なんか急に体の力が抜けてきちまったな、こりゃ。しょーがない、残った力を振り絞って出展しているソフト会社を取材しまくるとするか。めんどくせー。

ホテルのスイートルームでやっているメーカーは明日だな。よーし、今夜はピカデリーサーカスで買いプレーでもするとしようっと。もちろんお土産のことでんがな。





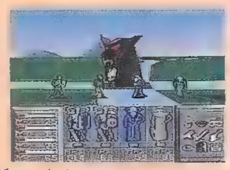
⬆なんにでも顔を突っ込みたがる困ったヤツだ。ほんとーにコイツはなんとかしてほしいと思うぞ。

⬇ヒマなブースの人はゆっくり読書に耽ける。風情があってなかなかよろしい。



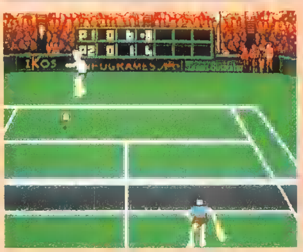
フランス女は力が異常に強い! う～ん、それがアンフォグラム

INFOGRAMES

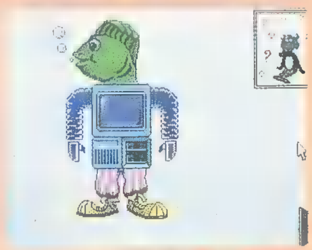


このアルマジロのロゴマーク、どっかで見たことない？ ケムコからスーパーファミコン版も出た名作RPG『ドラッケン』を作ったのが、このアンフォグラムなのだ。

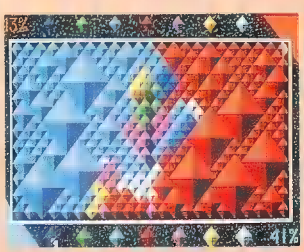
今回の取材では画面は出なかったんだけど、現在『ドラッケン2』を開発中。ヨーロッパでは来年の1月に発売を予定しているそうだ。話によると今度の『ドラッケン2』は、マップが前作よりかなり広くなり、評判になったアニメーションやデカキャラは、さらにパワーアップしているとのことだ。ここだけの話だけど、ケムコからの発売も決まっているんだとか……!?



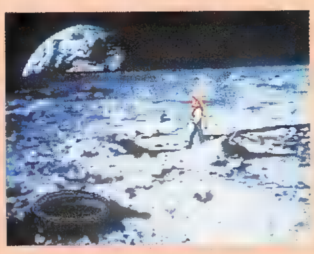
⬆テニスの人気はかなりのものだ。



⬆これは『PLAY ROOM』のゲーム画面。



⬆『7カラーズ』。7つの色を自分の色に変えていく対戦型パズルゲームだ。



⬆『エターナム』はCDTVのゲーム。ビジュアルシーンがとにかくきれいだ。



⬅B・de・MAULMIN アンフォグラムの副社長でありながらこの軽さ。どうしたの!?

➡P. AGRIPNIDIS この人が『ドラッケン』の開発担当している。フランス人だが英語も上手だ。

ホテルのスイートがそんなに好きか！

そんなわけでおいらたちは、会場近くのホテルのスイートルームに独自で出展しているソフトメーカー、開発会社を取材することにした。グロスターホテル(けっこう高級っぽい)なんかには、数十社が展示しているもんだから、ホテル内のほうがショーの会場よりも活気があったりするのだな、これが。おまけにジュース、ビール飲み放題だし、サンドイッチは喰い放題。ネーチャンのリンボーは観賞できるし、そりゃ～もう至れり尽くせりで、タマランチ、タマランチ!!



■やっぱりみんなゲームが好きなんだねえ。



➡ホーガンも上半身だけでゲームを応援していたぞ。

デストラーデに激似のビッツ開発スタッフ

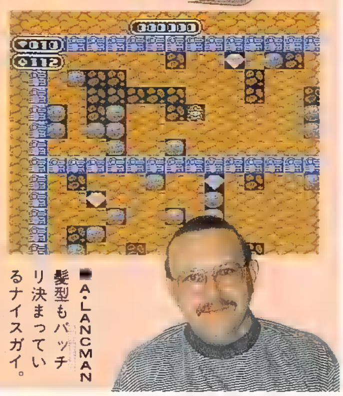


⬅F.KATAN 開発者だから知ってることはなんでもしゃべっちゃう。

ビッツといっても、あんまりピンとこないかもしれないけど、いわゆるここはソフトの開発会社なのだ。『キャッスリアン』とか『ターミネーター』のゲームボーイ版を作ったところっていったほうがわかりやすいかな。現在はスーパーNES版の『GUNFORCE』を開発中で来年の2月に発売を予定してるんだってさ。早く見てみたいね。

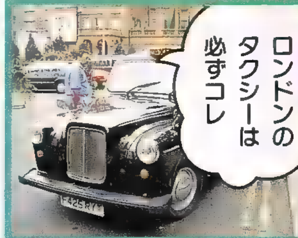
豪州からはるばるようこそ でも、いまは冬らしい

この名前に見覚えない？　ちょっと古いけど『バルダーダッシュ』とか『チョップリフター』なんてところを開発したのがこの会社だ。現在、いろいろなメーカーから依頼されてスーパーNES用のソフトを5本、NES用ソフトを1本開発中らしいぞ。依頼している会社のなかには、日本の有名ソフトメーカーもかなり入っていたよ。

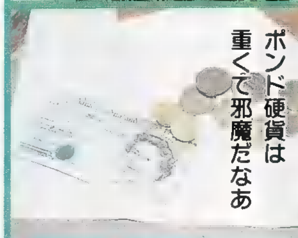


■A.LANCMAN 髪型もバッチリ決まっているナイスガイ。

ジョルジョ中治の PART1 ロンドン★日記



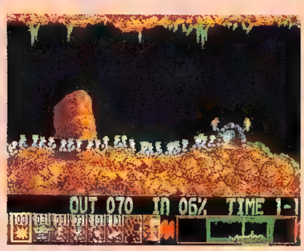








ふくろうマークで有名なゲーム界のホープスター



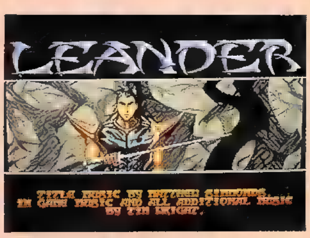
⬆このゲームの版権はとても高いらしい。



⬆激ムズアクションゲームの『ORK』



⬆まだ開発の途中だったが、スピード感とグラフィックが最高な『WIZ』。



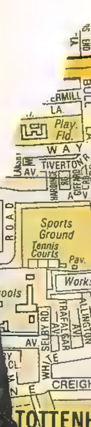
⬆『LEANDER』の1シーン。日本をかなり意識して作られたゲームなのだ。

このところ『レミングス』、『シャドー・オブ・ザ・ビースト』の開発で日本でも名前を知られるようになったシグノシス。現在開発中のソフトも、注目すべきものがいっぱいだぞ。以前、エクスプレスで紹介した『WIZ』をはじめ、日本の侍をイメージして作ったというアクションゲーム『LEANDER』、それから、同じくアクションゲームの『OAK』。すでに『レミングス2』の開発にもとりかかったということだ。

また、来たるべきCD-ROMの時代に向けてのマル秘ソフト数本をコモドールのCDTVで開発中。なんと、このなかにはすでに某CD-ROMマシンでの発売が決まっているものもあったぞ。今回、その画面写真を誌面には載せないという約束で見せてもらったんだけど、これがまた"スゴイ!!"のひと言でしか言い表わせないぐらいにスゴイ。これを紹介できないなんて、あ～残念。早く紹介したいよ～！



■J.F.WHITE とってもシャイな開発者。もしかしたらイギリス人初のオタクかも。





アメリカの仇はヨーロッパで取る!!
ソニックブームでセガ人気急上昇中

ヨーロッパの市場でセガのゲーム機器を販売しているのが、ヴァージン・マスタートロニクス社だ。この会社は先日セガに買収されて話題になったね。そのへんのことをセガ海外コンシューマ事業部の林氏に聞いてみると、「代理店を通さず直に販売できるようになったのが大きいですね。メガドライブの価格なんて、円にして8000円ほど安くなったんですよ」だってさ。どうやらセガは、本格的に欧州の市場開拓に乗り出したみたいだね。

ところで気になるメガドライブの状況はというと、ヨーロッパでは、まだまだマスターシステムのほうが売れてて、現在のメガドライブのサードパーティーは8社、ゲームの数も20タイトルぐらいしか出てないらしい。もちろん『ソニック』は、ヨーロッパのゲーム関係者にも大人気で、セガの販売戦略にひと役もふた役も買ってるのだ。

この先、ヨーロッパ製のメガドライブのゲームが、日本にガンガン逆輸入されるといいよね。



➡セガ 林繁和事業部長 ヨーロッパ市場に対するセガのアプローチのしかたなど、スマートな意見を聞かせてくれたのだ。



■F・HERMAN 温和な彼は、取材中ずーっと黙り込んでいたが、ただ単に日本語がわからないだけだと、あとになって判明した。

ジョルジュ中治の PART 2 ロンドン★日記



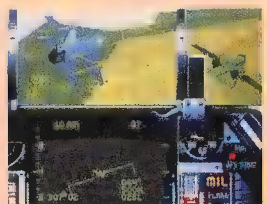
U.S. GOLD "金"という名の最大手メーカー
儲かって儲かって笑いが止まりましぇん

欧州で、いちばん最初にセガのサードパーティーとして参入したのがこのU.S. GOLDなのだ。これまでに、NES版の『インディージョーンズ』、『ペーパーボーイ』などをマスターシステムに移植したりしたんだって。んで、現在開発中のゲームでいち押しなのが、『スーパーキックオフ』。今年の年末目玉商品として大きな期待をかけているとのことだ。欧州市場で成功する秘訣は、サッカーなどのスポーツゲームやアーケード版のアクション、シューティングの移植モノがいいんだってさ。こっそり教えてもらっちゃったい。

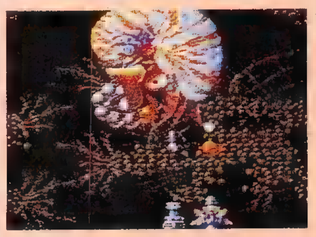


⬆P. HAWTHORN
とても親切に取材に応じてくれたぞ。

MIRRORSOFT うちら陽気なかしましトリオ
リンボーダンスで大ハシャギ



⬅CDTVのフライトシミュレーター『FALCON』。



⬆メガドライブで発売が予定されているシューティングゲーム『ゼノン2』。



⬆4つのパートで成り立っていて、ひと粒で4度おいしいアクションゲームだ。

ソフトメーカーとしてかなり大きなミラーソフトは、今日も元気にメガドライブのゲームを作りまくっている。『Battle Master』っていうファンタジーRPGを筆頭に、『BACK TO THE FUTURE III』とか『ゼノン2』などなど。

またメガドライブのほかにもコモドールのCDTVで『FALCON』というポリゴン処理のフライトシミュレーターを発売する予定とか。CDTVをすでに作ってるということは……!? も、もしかしたらもしかする可能性があるような気もする(歯切れが悪くてすまんス)。

ところで、各ソフトメーカーがCESの期間中にパーティーを開き、ゲーム関係者を招待してくれたんだけど、ここのパーティーが一番変わってておもしろかったのだ。



⬆やっぱりCDの時代なのか?



■C・CAMPOS ゲームをひとつひとつプレーして、丁寧に解説してくれたぞ。



⬆正面に回ってみたのだが……。う～ん。

ロンドンっ子は、どこでゲームを買うの？





ゲームアドバイザーはただのゲームおたく!?



はてさて、ソフトハウス巡りにはもう飽きた。ロンドンには見るべき場所もいっぱいあることだし。キットカッ◯の兵隊とか、ビッグ◯ンことか。なんでもええ。とりあえず観光、観光。えっ、行く？　やったあ！　早く繰り出しまひょ。

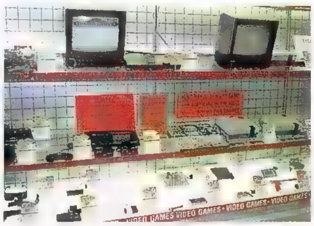
そんなやりとりが本当にあったかどうかは定かではないが、ともかくおいらたちは別世界へと旅だつのだった……が、別世界とはいっても、そこはホレ、仕事でロンドンにきている身分。行きあたりばったりに乗った地下鉄のなかでさえゲーム関係の話ばかり。

挙げ句の果てについたその駅は、ロンドンの中心から30分しか経っていないというのに、まったくのド田舎。こりゃえらいところに来てしもうた！　などとボヤきつつふと視線を移すと、そこにはトイザらスの大看板が。よくよくゲームに縁のあることで。気持ちを切り替えて、取材でもしてみるか。

愛想のいい店員の話では、この店は今のところセガが有利な状況らしい。というのも、セガのマスターシステムとメガドライブがともに好調で売れ筋商品なんだって。最近はNESの売れ行きも伸びてきているらしいので、近いうちに任天堂とセガが全面対決になることは避けられないみたい。ヨーロッパ戦線異状ありってか。



⬆ものすごく淋しいところで、困ったちゃんのポーズをとってみました。



⬆モニターでゲームを見ることはできるが試しに遊んでみることはできないのだ。



⬆子供がゲームを買うとき、適切なアドバイスをしてくれるゲームアドバイザー。



⬆買いたい商品があったら、このカードをレジまで持っていけばいいのだ。

GB版『テトリス』に熱中している子供たち



う～し、今日はオモチャの百貨店ハムレーズに出撃だあ。買いマック、買いマック。奇跡的にお金が30万円くらい余ってるしね。

このデパート、噂には聞いてたけど、その噂の上を軽～くブブカが飛び越えていっちゃうくらい、ものすごい。日本でいうところの伊勢丹や松坂屋が、一軒まるごとオモチャ売り場になったようなデパートなのだ。ハムレーズの全フロアを見てまわるヒマがあったら傘をさせ！　と、わけのわからん諺もイギリスにはあるようで。

ま、とにかくだ、そのオモチャの博覧会のようなハムレーズに行ったわけさ。んで、なんか目新しいもんでもないかなあと物色してみたのだが、ナ～ンもないのよ。ゲーム関係に限っていえば、日本と違ってセガのマスターシステムのソフトが、堂々と売られていたくらいかな。やっぱり、世界一裕福な国（と言われている）だけあって、日本で手に入らないものなどないみたいだね。よかった。



⬆ゲームソフトは、けっこう厳重に管理されている。店員さんも強そうだった。



⬅ゲームウオッチも健在。買っていく人は見かけなかったけど……。

ロンドンの常識②

ロンドンのカラクリ人形はボタンひとつで動いちゃう



➡カラクリ人形は、ボタンを押すと仕掛けが作動する仕組みになっている。



⬅西部劇のヒーローを気取ったりして。

国が違うと何かと違ってきちゃうことが多い。不思議に思ったことを思いつくままに列挙してみ～よ～っと。まずコインだな。イギリスのコインは、やたらブ厚くて重い。これには困った。それからタクシーも日本と違って自動ドアじゃないのだ。あ、これは日本が特別なのか。そうそうトイレの便器。男性用の朝顔がちょっと高いなあって感じがしたぞ。足の短い日本人を痛感させられた一瞬だね。あとは、ゲームのことをガイムって発音するのはやめてほしい。まだまだあるけど……ま、いいか。

ロンドンの物価は高い

WEEKLY REPORT DEDICATED TO *Dragon Questers.* FAMITSU NOW PRESENTS…

DQ TIMES

No.15 FRIDAY, 8, NOVEMBER, 1991

システムの進化――コマンド編

『ドラクエ』シリーズのシステムは、毎回出るたびに進化し続けている。とはいっても、決してマニアックになっているわけではなく、よりプレーしやすくなるように改良が加えられているのだ。次の『V』でもまた、システムはさらに改良され進化することだろう。そこで、今後の情報公開に備えて、『ドラクエ』におけるシステムの進化を振り返ってみることにしよう。まず今回お送りするのはコマンドだ。

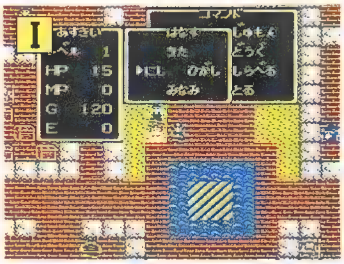
『I』の基本コマンドは8種類。細かい行動にまで、コマンド操作が必要だった。扉を開けたり、階段の上ぼり下りをしたり、足元にある物を取ったりするためには、必ずコマンドを使わなければならなかったのだ。まだまだコマンドが整理されてなくて、めんどくさい一面もあったんだよね。

それが『II』になると、コマンドが少なくなり、新たに"そうび"コマンドが加わった。『I』での反省から、どうしても必要なコマンド以外は整理されてしまったわけだ。これによって、『ドラクエ』の基本コマンド形態が完成したことになるのだ。

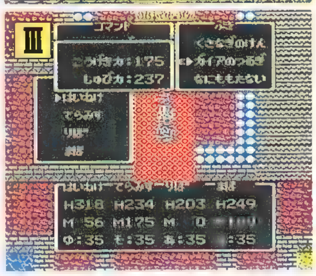
『III』のコマンドに関しては、さほど大きな変更点がない。『II』のコマンドをもとにして、いくつかの細かい改良が加えられているぐらいだ。それにしても、『II』よりは明らかにプレーしやすくなっていることは確かである。

『IV』では戦闘システムの変更とともに、"さくせん"コマンドが加えられた。さらに"とびら"コマンドも、改良されたうえで復活したのだ。パーティー人数が増えたぶん、コマンドを全体的に便利にして、できるだけめんどうな手間を省こうとしているようだ。

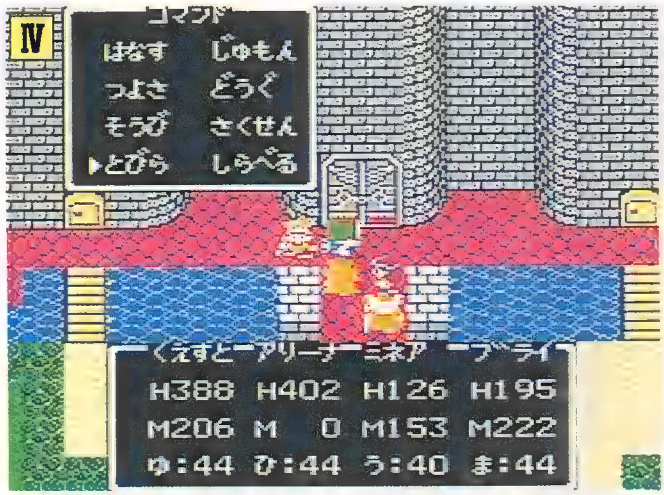
少しでも不満なところがあれば、細かな手直しが加えられるコマンド形態。『V』では、どのように変わっているのだろうか。







⬆いままのと比べると、話をするのも手間がかかる。"はなす"コマンドを選んだ後で、話す相手のいる方向を指定しなくてはならない。⬅階段の上にのれば上ぼり下りできる。カギのない扉なら"とびら"コマンドだけで開く。話をするときも、話したい相手の方向を向いて"はなす"コマンドを使うだけでよくなったのだ。➡"つよさ"コマンドに、パーティー全体のHPとMPを表示する"じょうたい"と、キャラの順番を変えるための"ならびかた"を追加。"そうび"でも攻撃力と守備力を表示する。



⬆"とびら"は扉を開けるために、"さくせん"は仲間に指示を与えるために使うのだ。

MAKING OF MONSTERS――バンパイア

1ドットのモンスターにも五分の魂。今回は『ドラクエ』界では目立った存在とは言えないバンパイアについて。

吸血鬼とも呼ばれるこのバンパイアは人間の血を吸うアンデッドモンスターです。バンパイアはもとは人間だったので、見ためは人間そのもの。人間との見分けかたは、するどく長いツメと真っ赤な皮膚があげられます。また、小説『吸血鬼ドラキュラ』ではバンパイアは鏡に映らないとか影がないとされています。

血を吸うことによってバンパイアは、相手の生命力を吸い取り自分のエネルギーにするのです。血を吸われた者は、死後バンパイアとなってよみがえります。こうしてバンパイアはどんどん増えていくのですね。それ以外では、犯罪者やまじない師が死ぬとバンパイアになるといわれています。

バンパイアの退治方法は寝てるうちに心臓にくいを打つこと、銀でできた武器で傷つけるなどがあります。もっとも有効なのは、棺桶のなかの死体を燃やして灰にしてしまうことでしょう。

バンパイアには動物に変身する能力があり、こうもり、狼や猫、カエル、などに化けるといわれています。





ドラクエよろず相談室

小さなメダルが『ドラクエIII』にもある？

『ドラクエII』にも、どこかに小さなメダルがあると友だちが言っていたけど、本当ですか？もし本当だったらどこにあるか教えてください。

富山県　島田啓嗣

あるといえばあるし、ないといえばない。製作当初は存在していたんだけど、容量が足りなくて削られちゃったらしいのだ。ところが小さなメダルというアイテム名だけは、データとしてプログラム上に残っているのだ。ただ、普通は手に入れることはできないけどね。たまたま禁断の秘技を使って手に入れた人がいて、その人の話によると、戦闘中や道具として使ったけど、なんにもおきなかったとのこと。ゲームには関係ないらしいぞ。

募集

読者の投票によって、ドラクエなんでもベスト10を決めようと思うのだ。キミの好きなキャラクターやモンスター、アイテムなどを、ひとつだけはがきに書いて送ってくれ。どうして好きなのか、その理由も忘れずにね。採用された人には1000ガバスをプレゼントする！



■うり？
今週の展開はいつもとちょっと違うぞ



ほら
埋めて
埋めて
うおおーっ
ざっか
ざっか
ロードランナー
やってんじゃ
ねぇ
いちおう
知ってる
んですね
なつかしい
じゃねーか
キリ
キリ
あ
ガラス屋さん
かな？
そーだよ
ガラス屋
だよ
でも
ホントウは
ドロボウ
さんです
ね？
わかってんなら
聞くな
ふっふっ
なかなか
金のあり
そーな家
だな…
おお
この家は
やめたほうが
いいですよ
ひょい
うるせえ
わーっ
どん
どん
ずわ〜っ
なにごと…？
お嬢様の
好きな
賊にござい
ます
あ、そう
明日見るから
録画しといて
かしこまり
ました

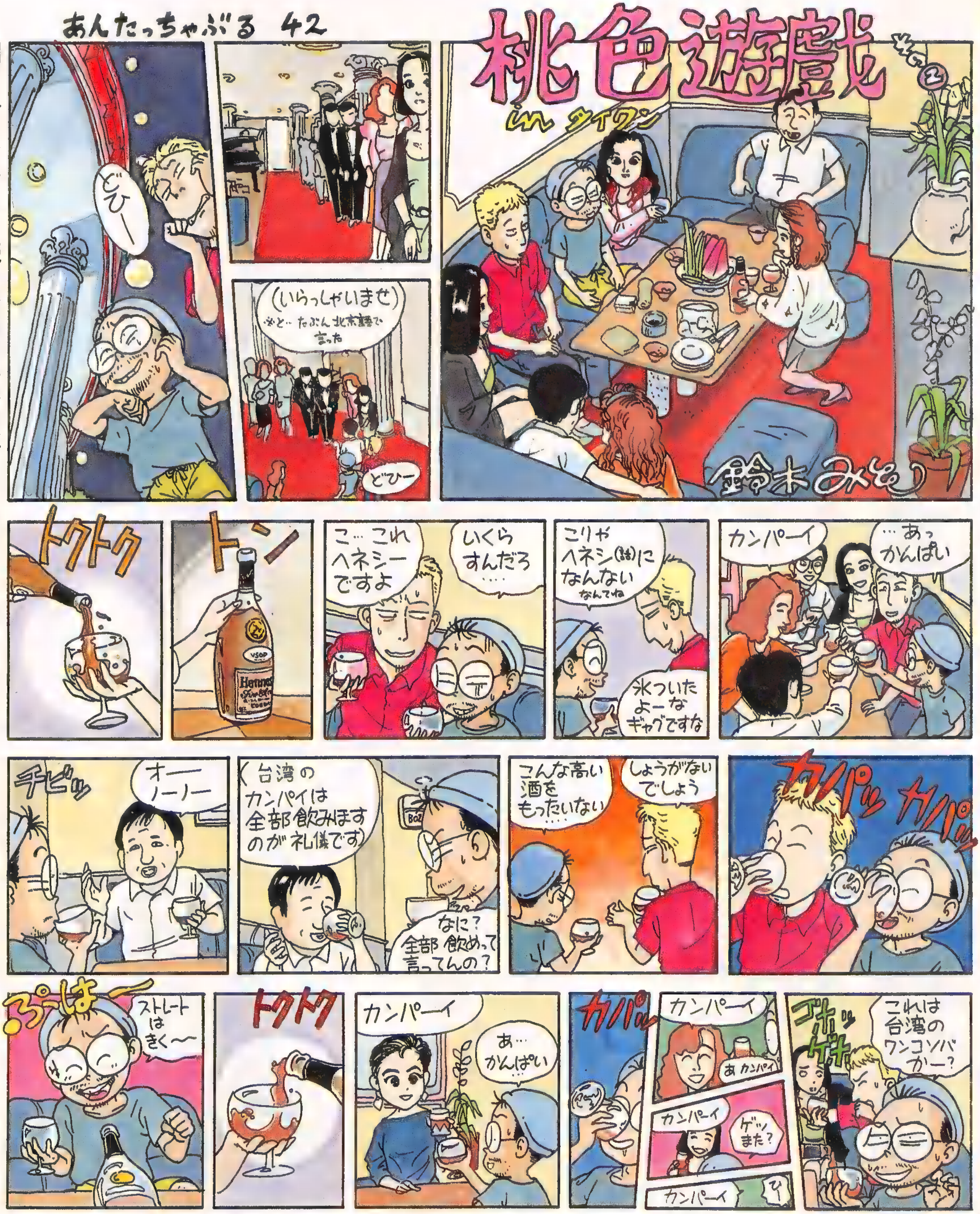
■こやま基夫先生にはげましのおたよりを!!



あて先は⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで

次号にコンティニュー

■ニューマシンも続々登場の台湾取材マンガ！ 中の巻!!

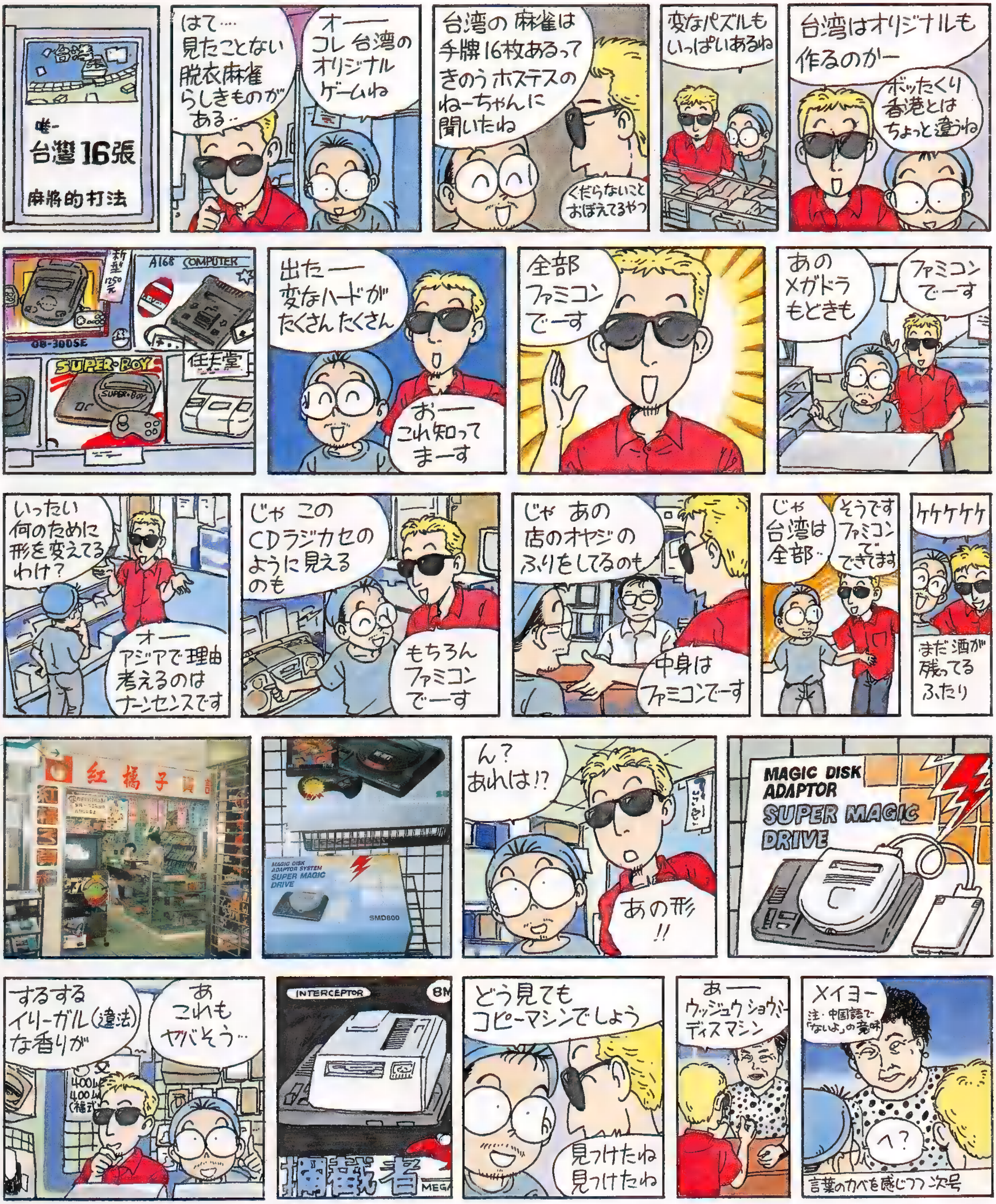




あっという間にヘネシー2本
♪どあ〜れも ♪ しぃらなぁいぃ〜 い〜〜こくの まぁちにぃってか ♪
がははははは
ねーちゃん ちちもませて
No
ガハハハ
はて… いったい いつ帰ってきたんだろ…
ズキン
いでででで
きのうは たいへんだったね
あまり よく おぼえてない…
あなたトイレで ころんだの おぼえてないか
ゲッ
でも そういえば パンツが ぬれてた…
まさか… 大の方じゃ
おー 小の方でしたね
小便の便器が つまってあふれて ビチョビチョになったところで すってーん
オウ! シィット!
自分のオシッコが服にかかったって ギャアギャア…
あーー もういいい やめろーー
で…. 全部で いくら取られました
あ… 5万 ですか… そりゃ安かっ….
!!
まさか 50万円!?
5千円
え?
女の子のチップ4人分 シェンさんがみんな はらってくれたね
オーー!! スーパーフトッパラ
そうと知ってれば もっと飲んどきゃ よかったよ
十二分に 飲んでたよ あんたは
おまけに ゲームの専門店 の場所教えて もらたね
オーー タイワンダホー



光華商場
この辺が台湾の秋葉原らしいね
ほほぉ～
國際電子廣場
おっ ここの地下はすごそー
こ…この店がまえは
香港そっくりじゃん
出たっ 110 IN 1
また新しいのが出てますね
190 IN 1
超級金卡 190 IN 1
200 IN 1もみっけ
お―― 250 IN 1があったね
ちなみに1万円くらい
めちゃくちゃな増え方….
買うか?
いらなーい
どうせ新しいゲーム入ってないもん
110 IN 1でこりてるからなあ…
110 IN 1の秘密
容量の少ないソフトをたくさん入れる これが数を増やすてっとり早い方法である。ところが最近のゲームは大容量があたりまえ。そこで、古いゲームをちょこっと変えて別のゲームのように思わせて本数を増やすウラ技を使っているのである。
『新人類』と『スーパーマン』が5本ずつ入ってるんだもんな….
『ボンバーマン』も10種類くらいあったでしょ
この手のゲームは63 IN 1が1本あれば十分なんだよね
あっ メガドラ4 IN 1シリーズ発見!
新しいねっ
おきてやぶりの『テトリス』に『コラムス』『アレックスキッド』『孔雀王2』が入って約5000円
後半2本はいらなーい
好き嫌い言うんじゃありません
自分でほしいゲーム組み合わせてくれたら最高なのに
らっしゃい 何にしましょうか
今日は生きのいいシューティング入ってるよ
ん―― じゃそれと…. RPGはない?
RPGはちょっと… あっ 今アクションが旬ですぜ
あそっ じゃそれとコラムスとテトリスね
今焼いてますんで少々お待ち
てな感じに
なんないなんない
やっぱディスクでコピーするしかないか…
考え方があぶねーぞ

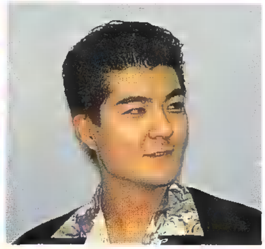


■鈴木みそ先生にお便り……は、いーんだけど、食べ物は送ってこないよーにな

あて先⬇編集部あんたっちゃぶる係


スーパーファミコン
Victor
もう逃げられない!
Dungeon Master
ダンジョン・マスター
この冬発売!
パソコンソフトで世界中をダンジョン・パニックにおとしいれた興奮のリアルタイムRPGいよいよスーパーファミコンで登場。
今までに体験したことのないおもしろさと恐怖をお約束します。
© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
STAR WARS
スター・ウォーズ
映画の興奮がよみがえる!
いよいよ
11月15日発売!
¥6,700
LUCASFILM GAMES
FAMICOM FAMILY
TM & © 1991 Lucas Arts Entertainment Company. All Rights Reserved.
発売元: ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

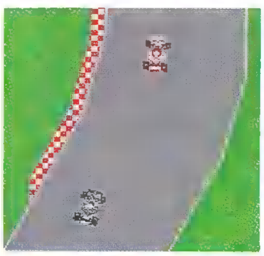




ゲームデザイナー大全集

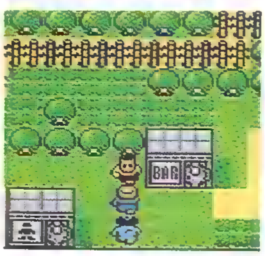


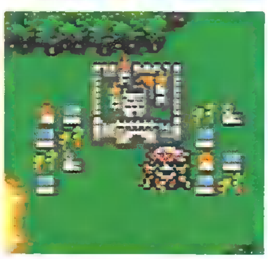
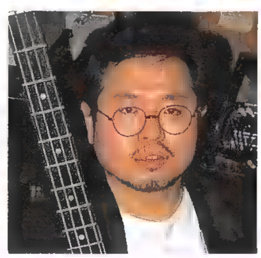



ゲームデザイナーとは、いったいどんな人がいて、どんなことを思って仕事をしているか、すべてを知りたければここを読むのだ。






有名デザイナーズ思いを語る

みんなもよく知ってる、有名ゲームデザイナーが登場するぞ。でも、みんな最初から「ゲームデザイナーになろう！」って思っていたわけじゃない。いかにして現在の地位を築いたか？　デザイナー志望者は必読!!

堀井雄二　RPGの草分け的な存在



1954年、兵庫県生まれ。早稲田大学文学部卒。フリーライター、マンガの原作者などを経てデザイナーへ。

僕がデザイナーになった直接のきっかけっていうのは、エニックス主催のゲームコンテストがあって、それに応募したんです。その前からパソコンには興味があって、自分でも持ってたんですけど。当時、少年ジャンプのライターもやってて、そっちのほうでそのコンテストの取材をすることになったんですよ。で、取材に行って見せてもらった応募作品のなかに、自分のがあって。あっこれ僕が応募したヤツですよ、ってエニックスの人に言った(笑)。受賞が決定したときも、授賞式で取材してた。中村(光一)くんとかも授賞式に来てて、へーまだ高校生なのー、とかインタビューしてたなあ(笑)。

それでエニックスさんのほうから、つぎに作るゲームを考えてほしいってことになって、作ったのが『ポートピア連続殺人事件』。最初はパソコンだったけど、ファミコンにも移植しちゃえってことになって、それがファミコンの1作目なんですね。

『ドラクエIII』の発売日にね、行列を見に行ってたんです。『II』で行列ができたって話を聞いてたもんで。新宿のヨドバシに行きました。すっごく寒い日でね。最初は行列ができててうれしかったんだけど、だんだん申しわけなくなってきちゃってね。こんな寒い日に並んでる人たちを見てると、声はかけられませんでしたよ。

プレッシャーはね、いつも感じてますよ。こんなに何作も続いちゃうとね。でも、ある程度開き直ることも大切ですよね(笑)。

僕はマニュアルを読まないんです。プレーしてわかんないとこだけ見るって感じ。だから入り口の遊びやすさ、みたいのでゲームを判断する。あとはどれくらいのめりこませてくれるかってとこかな。でも、プレーするときは完璧にユーザーの目になっちゃうから、あんまり考えない。どこがおもしろかったんだろうって、あとで考えることはありますが。だから、作るときもそういう遊びやすさを第一に考えて作ってますね。

好きなゲームはね、RPGは全般的に好き。『FF』やら『WIZ』やら、『ウルティマ』やら、有名なRPGはたいてい好きです。あ、あと『ファミコンウォーズ』。これはもう、ずーっとハマってるなあ。基本的に、寝っころがってやれるようなゲームが好きですね。パズルだと『倉庫番』なんかが好きだな。じつはね、僕は『テトリス』にハマれなかったんですよ。シューティングとか、制限時間つきのアクションもあまり得意じゃない。『マリオ』はべつですけどね。簡単に楽しめるし。

最近のハードに関して？　うーん、ハードの性能がいくらよくても、結局はユーザーが決めることじゃないかなと思いますね。だってスーパーファミコンにしたって、性能的にはパソコンに負けてるでしょ？　だけどパソコンは普及していない。そういう点で、パソコンは家庭用ゲーム機に負けてると思います。みんなが持ってるってことが大前提じゃないかと思うんですよ。CD-ROMはメモリが増えるって点でいいですよね。容量の点で妥協しなくていいでしょ。音楽もいいしね。作ってみたいっていう興味はありますね。

デザイナー宝物

ライター時代のマンガの原作

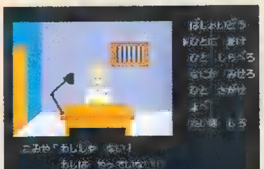


マンガの原作を手がけたのが、ゲームの台詞を考えるのに役立つ。

数々の名作

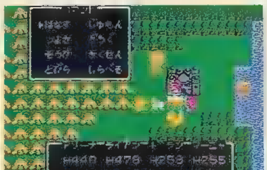
堀井雄二＝『ドラクエ』というのが一般的な図式だが、デビュー作はなんとテニスゲームだったのだ。『ポートピア』や『オホーツク』などの推理アドベンチャーものも忘れちゃいけない。RPGだけが堀井雄二ではないのだ。

ポートピア連続殺人事件



⬆このゲームでファミコン界に鮮烈なデビューを果たした。意外な結末も評判を呼んだね。

ドラクエシリーズ



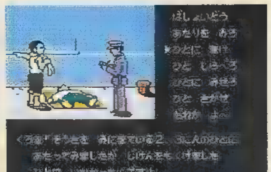
⬆女子大生でも名前は聞いたことがある、偉大な作品。次回作の構想を期待するのは早すぎ？

いただきストリート



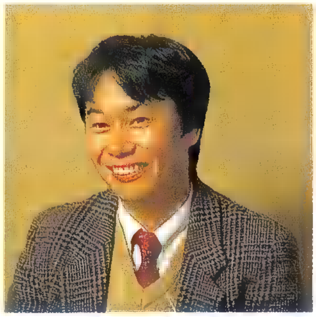
⬆初めて手がけたボードゲーム。でもやっぱりただのボードゲームではないのだ。ハマリ度大。

オホーツクに消ゆ



⬆北海道を舞台にくり広げられる人間模様が評判を呼んだ。キャラクターも魅力的だったね。

宮本茂　業界の行く末を案じる大家



1952年、京都府生まれ。金沢市立美術工芸大学卒業後、任天堂に入社。もとはキャラクターデザインを担当。

僕は工業デザイナーなんですよ、本業はね。ですから、おもちゃを作ろうと思って(任天堂に)入ってきまして。で、やってるうちに、コンピューターゲームのほうがおもしろそうなんで。まさかプログラムのほうにかかわるとは思ってなかったですけどね。好きなゲームは『パックマン』(笑)。もう今はだめでしょうけどね。たぶん今まででいちばんむきになったゲームだと思いますね。

デザイナーの視点としてはね、志が高いっていうか、現実に遊べることはきちっと押さえられてるし、しかも新しいとこになにかないかっていうことを探してるゲームっていうかね。だから、営業体が企画したようなゲームっていうのは嫌いですね。

CD-ROMが大容量だっていいますけど、ゲームはかなり大勢が集まって作りますからね。だからそういう、大勢をまとめる技量が、ゲーム業界のなかに本当に育っているのかどうか。そういうことを考えるとね、ハードの性能だけでは喜んでいられないですよね。

作品には、基本的にはつねに不満を残しますね。不満が残らないと次を作れないって思うんですよ。たとえば、冷却期間をおいて構想をあっためるとかいうでしょ。あれってけっこうウソな部分があって、つぎの構想っていうのはたぶん、忙しく追われてる最中の不満がたまって、つぎの構想のもとになる感じで。1作終わって、ほんとの空白になってると、休んでても構想は出てこないと思いますね。

デザイナーを志望するんなら、なにか作って、人から評価してもらうっていうことをやるべきですね。絵を描いて人に見てもらってボロクソに言われるとかね(笑)。客観的な目っていうものの餌食にいつもなってるっていうか。見せるためには、仕上げないとだめでしょ。その仕上げるしんどさっていうのは、身体で覚えていかないと。自分が作りたいからなにか作るわけで、ゲームデザイナーに憧れるから作るんじゃないんですよね、ほんとは。野球だと、甲子園に行きたいと思ったら練習するでしょ。けど、小説家になりたいとかっていうのは、ただ書かずになりたいと思ったりするんですよね。形の漠然としたものって、あまりにも遠いとこにあるから、いま一歩やることがわからないんですよね。だからそういうのはね、やっぱりなんでもいいから作れっていう(笑)。なにかを仕上げようっていう意思を持ってるっていうことは、ゲームを作ること以外でも、すごい大事なことですよね。

今日の晩飯を真剣に考えて真剣に食べる人っていうのがいいと思いますね(笑)。

デザイナー宝物

マーチンD28

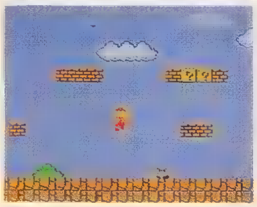


学生時代からバンドをやって見聞を広めたことがよかった、と。

数々の名作

任天堂の2大柱、ともいえるこの作品。実力のあるスタッフが、何人も集まって、力を合わせて作っているからこそ、ヒット作となる。

マリオシリーズ



◀マリオはもう、大活躍。跳びはねてるかと思えば医者になり、ゴルフもし……。

ゼルダシリーズ



◀そしてもうすぐ発売のコレ。楽しみにしてる人も多いんじゃないかな。

坂口博信　FFシリーズを世に送りだした



1962年生まれ。大学を卒業後、スクウェアに入る。現在では、「FF」のプロデューサーとして活躍中。

ゲームデザイナーになれたのも、そもそも、スクウェアにバイトで入ったからでしょうね。デザイナーになるんであれば、まずスクウェアに就職する、ですか(笑)。

『FF』を作るうえでとても影響受けたのは、やはり天野さんの絵ですね。インパクトが強いですから。シリーズとおして書いてもらい、ゲームをデザインするという意味からも、世界観から入っていけるのがよかったと思います。あと、昔遊んだゲームで、『ウィザードリィ』や『ウルティマ』も少なからず影響を受けていますよ。

数々の名作

『FF』シリーズをとおしてすべてに携わっている坂口博信。毎回システムなどを変更しているものの、必ず売り切れが出るほど人気の高いRPGである。

ファイナルファンタジー



◀最初は、横型の戦闘シーンでユーザーを驚かせた。

ファイナルファンタジーⅣ



◀戦闘シーンにリアルタイムの概念があるのは画期的。

中村光一　高校時代からの夢を叶えた



1964年、香川県生まれ。チュンソフト社長。『ドラクエ』『テトリス２』と、大作を次々と手がけている。

僕はとにかくゲームが大好きなんですよ。昔の『ブロック崩し』をやったのがゲームのやり始めで、それから『インベーダー』ではまって。人生変わりましたね(笑)。最高18万5000点出したこともあります。３時間かかって、自機が２機残ってたんですが、もう閉店だからやめてくれって言われて(笑)。

だいたい僕は技術系出身のわりに、他人が作ったゲームを見るとき、プログラムのテクニックより、基本的なコンセプトやオリジナリティーに注目して見るんですよね。その点ナムコのゲーム作りはきれいで、かなり影響を受けました。たとえば『ドアドア』は『ディグダグ』の影響を受けて作ったんです。

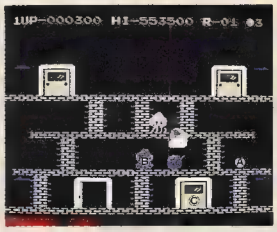
でもそういうコンセプトを大事にすると『ドラクエII』には不満が残るんですよ。基本コンセプトは、一般性のあるRPGということですから、それにしてはゲームバランスが難しすぎました。僕がターゲットにしたのは、今までゲームをやったことがない人たちだったんです。そういう人たちがいいと言ってくれる、一般性のあるゲームを僕は作りたいんですね。

映画が何年たっても大衆のものであるように、ゲームも大衆のものになってほしい。こんな考え方になったのは、やっぱり『ポートピア』で、堀井雄二さんと仕事をしたことが大きいでしょうね。

数々の名作

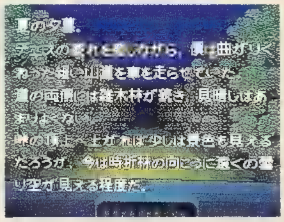
右のふたつの作品以外に、中村さんが関わったゲームを挙げるとすると、とてもじゃないが書ききれない。それだけ業界に信頼があるっていうことなのだ。

ドアドア



⬆このゲームを作ったときには、まだ高校生だったのだ！

弟切草



⬆話題のサウンドノベル。早くプレーしたいぞ。

デザイナー宝物

PC-8001



「違うパソコンを買ってたら、ただのマニアになってましたね」

遠藤雅伸　『ゼビウス』旋風の仕掛け人

ナムコに入社したというのが、デザイナーになったきっかけですかね。ある程度興味はあって、『ゼビウス』の担当者になったっていうのが直接のきっかけかな。

僕がゲームを作る場合って、既存のモノが不満だったり、つまんなかったりとかがきっかけで作るのが多いですね。たとえば格闘技のゲームを買ってやってみたところ全然動かなくてつまんなくて、馬鹿ヤローって、コントローラー踏みつけて怒ってたら、そんなに怒るなら自分で作ればいいじゃないって言われまして……。しょうがない、Ａボタンだけで多彩な技をくりだせるゲームを作ろうって、『ケルナグール』を作りましたから。フラストレーションがかなり大きい部分にありますよ。ゲームは気持ちよく遊べるのが一番ですから。

『ファミリーサーキット'91』はある程度プレーヤーを限定するほど凝っているけど２Ｄ物では最高でしょう。圧倒的にほかのより操作感がいいと信じてますよ。コーナー曲がるときにもアンダーが出たりしてね。そういう所に凝ってます。あれを作るために、自動車工学の本を何冊も読みました。そこまでやらないとゲームにできないハズなのに、最近のは安易にゲームを作りすぎですね。ちゃんと勉強してから作ってほしい。それを怠るからろくでもないゲームになっちゃうんですよね。



1959年生まれ。大学卒業後、ナムコに入社。数々のヒット作を生みだす。その後、ゲームスタジオを設立する。

デザイナー宝物

ロバート・ゼメキスの映画



「BTTF」、「ロジャーラビット」が遠藤さんのお気に入り。

数々の名作

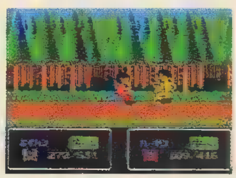
遠藤雅伸は『ゼビウス』をはじめとして、ドルアーガシリーズ、『ケルナグール』などを手掛けている。ファミリーサーキットシリーズでは、ジム・クラークのころからＦ１を見ていたこだわりが、作品の随所に見られる。

ゼビウス



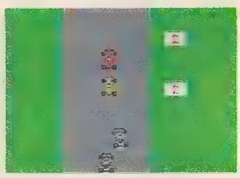
⬆たてスクロールのシューティングゲーム。数々のマシンに移植された名作だ。

ケルナグール



⬆タイトル名のように、蹴って、殴って、多彩な技を繰り出して戦う格闘技モノ。

ファミリーサーキット'91



⬆２Ｄタイプの『ファミリーサーキット』の続編。よりマニアックに作られた作品。

木村 初

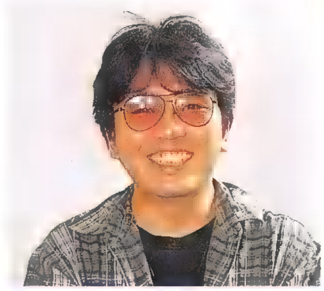
『デジトリ』のキム皇だ!!

少年ジャンプで原稿書いてたころ、まわりがみんなゲーム作ってたんだよね。堀井さんや宮岡君といっしょだったんだけど、堀井さんは『ポートピア』や『ドラクエ』作ってたし、宮岡君ってのがゲームクリエーターだったしね。『メタルマックス』のとき、宮岡君といっしょにやらないかって話になってね。だから基本的には、ゲームライターからゲームを作りたいなと思ったのがはじまりだったのですよ。

『ジャングルウォーズ』は、最初ゲームボーイってことで企画して、その仕様で作ったんだけども、ゲームの性格からすると、イメージの広がりやなんかでどうしてもカラーにしたかったんですね。でも『2』はスーパーファミコン用としていま製作中だから、そういう点では、自由にやってますよ。

いろんなハードがあるけど、僕は、そのハードの持ってるユーザーはどんな層なのかというようなことに興味があります。だから、その層に見合ったゲームを作っていきたいと思っていますね。

これからは、このゲームは誰が作ったのかっていうのを明らかにして、プライドを持って作っていきたい。そうすればつまらないゲームはなくなる方向にいくんだろうなと思いますね。ただ、実際に作ってみてわかったんだけど、制作費や時間の問題がどうしてもでてくる。そのなかでどうあがくかが問題だと思います。だから余計このゲームを作ったのは誰かというのを世間が認知していくことが、うまく働きかけていくんじゃないのかな。作り手と受け手をつないでゆく作業をマスコミにはしてもらいたいですね。



1959年生まれ。大学中退後、フリーライターになりゲームの評論など書く。その後、ゲームを開発していく。

デザイナー宝物

C.B.ルイスの作品

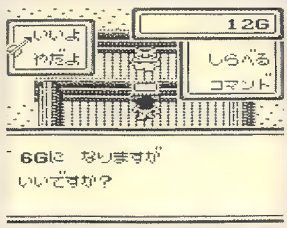


ゲームを作るうえで影響受けたのは、ルイスの作品ですね。

数々の名作

宮岡寛とともに『メタルマックス』も手掛けている。最近では『ジャングルウォーズ』の続編をスーパーファミコン用として製作中。

ジャングルウォーズ



●ゲームボーイ版RPG。ビデオなども作られた名作。ただ今、スーパーファミコンで『2』を制作中。

宮岡 寛

きっかけは『ウィズ』だった



1958年生まれ。大学を中退後、通称ミヤ王としてライターで活躍する。『ドラクエ』なども手掛けている。

デザイナー宝物

アップルII



アップルIIで『ウィズ』がなかったら、今の俺はなかった、と語る。

そもそも堀井さんとはね、古いつき合いで、もう10何年になるかな。『ウィザードリィ』をいっしょにやる仲間ができて、新宿の喫茶店で、朝まで堀井さんと、いったい『ウィズ』はなぜこんなにおもしろいかという話をずっとしていたりとかね。そんな経緯があって『ドラクエI』を作るんだったらあいつを引っ張ってみようかと、堀井さんが思われて誘ってくれたのがきっかけだと、自分では思っているんですけどね。

ゲームで遊ぶとき、最初はなんも注目しないでやり始めるんですよね。で、おもしろければなにがこんなにおもしろいのかを考えるし、逆につまんなければなにがつまんないのかを、考えますね。

最初『メタルマックス』は、ボードゲームで作るつもりだったんです。で、なにをどうやっても既存のボードゲームのアレンジにしかならない。ところが、こちらの思惑とは別に、プロデュースした会社でこのゲームで売ろうということになっちゃったわけ。売るって事を前提にするとやっぱボードゲームじゃマズイってことになって、それでRPGになったんですよ。

やっぱり全部のジャンルでひとつずつ作ってみたいと思うけど。でも、アクションなんかはやっぱりアクションゲームに強い人間の知恵を借りないとね。結局僕らがやってる程度の踏み込みでは、本当のアクションゲーム好きから見れば不満な点が続出すると思うんで、いっしょにやってもいいという人間が見つかったジャンルからやると。でも、基本的には全部挑戦してみたいね。一番作ってみたいのは採算を度外視したゲーム。何億かけてもいいから、人と技術をいっぱい使って、日本一、世界一のゲームソフトを作ってみたいですね。すごいものはいつもアメリカから来ますけど、そろそろ供給源を変えたいですね。

数々の名作

『ドラクエI』、『II』、『III』を堀井氏と共に手掛けた。『メタルマックス』をキム皇と共に作り、最近では、『ルーンマスター』を製作中。

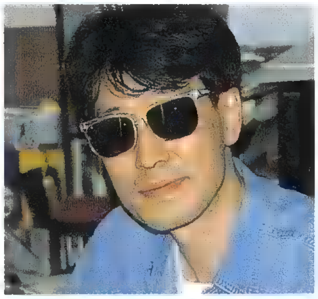


⬅聞いてビックリ。『メタルマックス』が、最初はボードゲームだったとは。結局RPGとしてファミコン化。

広井王子　アニメーションの専門家

この業界に関わるようになったのは、ネクロスの要塞のオモチャを作ったころにね、それに目をつけてくれたのがハドソンさんなんです。こういうものができるんだったらゲームを作ってみないかって言われたのがはじまりですかね。

ちょうどそのころ、CD-ROMの開発をやってて。こういう化け物みたいなのがあるんだけどと言われてね。僕は世の中で初めての物が大好きだから。おもしろそうだったし、じゃあやってみようとね。『天外魔境』は図面からだったから2年ぐらいかかってるかな。でも、おもしろかったですよ。苦戦したけどね。プログラムなんてわかってないわけで540メガって容量がどのくらいなのかつかめない。あとアニメーションを入れるってのが感覚的にわかんない。でも、僕のほうはアニメーションの畑もやってきたから、一応、こういう演出なんだって言う。でもいままで、ROMで作ってきたときが容量との戦いだったのに、いかにデコレーションするかって作業になっちゃうわけでしょ。むだなとこがいっぱいあるわけ、プログラマーにするとむだに見えちゃう。それがすごい大事なとこでね。ここは演出意図だから入れてくださいってのがね、伝わらなかったりする。そういうコミュニケーションを取るのがけっこう大変だったんです。



アニメや玩具方面の仕事をしていた人。それが、あるきっかけで、『天外魔境』を作り、現在『II』を製作中。

僕もわかんなかったし、プログラマーもこっちがわからなかった。そのへん苦戦しましたね。

『II』のデザインにしても、『天外魔境』のフレームをずらさないように作っていく。そういう意味じゃ総監修みたいなのをいまはやっているんですよ。

デザイナー宝物

スターウォーズ



ルーカスの作品には、ゲームにしても影響を受けているとのこと。

数々の名作

天外魔境II

CD-ROMの容量をフルに使い、壮大なスケールで描いた『天外魔境』シリーズに携わる。『II』では、『I』での反省点を活かし、スケールアップ!!



➡540メガの容量をうまく活かし、いたるところでフルアニメーションの演出で、ゲームをもり立ててくれるぞ。

田尻　智　こだわりを見せる若き社長

中学生のころに、早いメーカーではゲームアイデアコンテストなんかをやって、広くゲームのジャンルを模索するということを始めてたんです。それに中3くらいのときに応募して。で、1年後に、セガがやっぱりゲームアイデア大賞ってのを開いたんです。そのときに、前は参加賞だったから今度は頑張ろうって出したアイデアが1位になったわけですね。その入賞以降、アイデアを書いては、セガさんとかに持っていって見てもらったり、ほかのゲームコンテストに出したりしてましたね。



1965年、東京都生まれ。国立東京工業高等専門学校卒。ライターを経て、1989年にゲームフリーク社を設立。

やっぱり『インベーダー』かな、僕の原点は。そのあとは、なにがあってもゲームセンター行ってた。盆も正月も関係なく(笑)。今のゲームを好きな子っていうのは、'80年代前半のゲームってのを知らない子も多いわけ。むしろ僕は世代的にはそのへんが原点になってる。だから『クインティ』なんかも、そういう香りがかなり強いって言われましたね。僕にとってはいちばん最初に作ったゲームなので、いろんなゲームに対してのオマージュをしたためたわけです。そういうのは'80年代前半までのゲームが中心になってる。

最近メガドライブにちょっと興味があるかな。『ソニック』とか、『ミッキーマウス』とか。ああいったものには非常に刺激される。ジャンル的には僕は、RPGタイプの反射神経を競わないものは、これまで作ってないわけだし。でもね、ああいうタイプでもおもしろいものを僕は作れる。今そういうタイプのものをやっていますけど、できたらぜひ見てもらいたいなと。

デザイナーになってから考えるものじゃないから、なりたいんだったら書いてためとくことだね。ゲームが作れない状況にあっても、アイデアは作り続けるってこと。なりたいって気持ちだけじゃね。なるためのなにかをしなきゃ。

デザイナー宝物

『クインティ』のソフト



このソフトを作ろうと思ったパッションが、いまの彼を築いた。

数々の名作

クインティ

田尻智といえば、この作品を抜きに語ることはできない。ほかにもスーパーファミコンの『Jerry Boy』などを手がけている。



➡'90年には外国版も発売されたが、オープニングで登場するキャラがゴツくて大笑いしたという。

高橋宏之

自らゲーム会社を造る

エニックスに入社して、堀井さんと一緒に仕事ができたのが、デザイナーになれたきっかけですね。

なるべくゲームをプレーするときには、避けたいなと思っているのですが、作っている側の思い入れ、操作性、どれだけ気を使って楽しませてくれるかってのを気にしちゃいますね。気がいきとどいて、操作性が良く、遊びやすいのを作りたいですね。

将来的には、マシンが統一規格で、ゲームができる環境になれば、スバラシイなぁ。遊びたいゲームがあるのに、また新しいマシンを買わなくてはならないというのは、ユーザーにとって負担になるでしょう。だから、ぼくら作っている側からしてみると、多くの人に楽しんでもらいたいと思いますね。

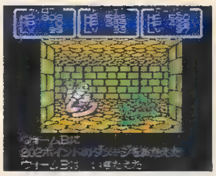


エニックスに入社後、『ドラクエ』の制作広報を担当。その後退社し、自ら新会社を設立し『シャイダク』を発表。

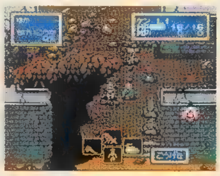
数々の名作

シャイニング&ザ・ダクネス　シャイニングフォース

『シャイダク』では、デザインとシナリオを担当していた。『シャイニングフォース』はかなりのできばえです、と語る。実際ものすごいゲームになるものと思われる。



⬆3-Dタイプのダンジョン RPG。敵の出現の仕方にこだわりが見られる。



⬆新しいタイプのRPG。シミュレーションの要素も含まれ、戦略的なゲーム。

木屋善夫

パソコンで多数の名作を発表

家の近くに、パソコンショップがあって、最初はそこに通いつめているお客さんだったんですよ。それで、ある日ファルコムの社長さんに声をかけられ入社したのが、ゲームデザイナーになったきっかけですかね。パソコンがおもしろいのでだんだんのめり込んじゃってね。それで、趣味が高じて、仕事になっちゃうんですよ。

パソコンと家庭用マシンとでは画面の表示能力が圧倒的に違いますね。画面をスクロールさせる場合でも、パソコンのようにトコトコ動かしていたら、殴られちゃいますよ。画面を表示するところでは手を抜けないですよ。そういった点ではいままで、パソコンを主に作ってきたものにとっては、家庭用は作りにくいですよ。



パソコンショップに通いつめたころ、ファルコムにスカウトされ、いまや古参のデザイナー。

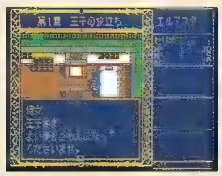
数々の名作

ドラスレファミリー　ドラゴンスレイヤー英雄伝説

パソコンの『ドラゴンスレイヤー』、『ザナドゥ』などの『ドラスレ』シリーズのゲームをデザインしてきた。最近では、『ロードモナーク』を発売したばかりである。



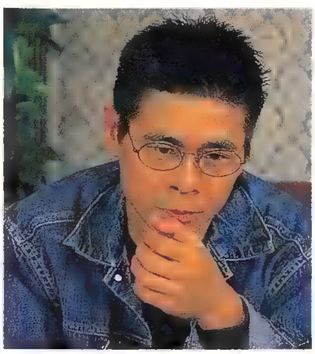
⬆『ドラスレ』シリーズでは、唯一ファミコン用に発売された作品である。



⬆スーパーファミコンや、PCエンジン用に、移植予定されているRPG。

糸井重里

デザイナーが本職じゃないけれど



1948年生まれ。コピーライターとして一躍脚光を浴びる。1989年、エイプを設立し、『MOTHER』を発表。

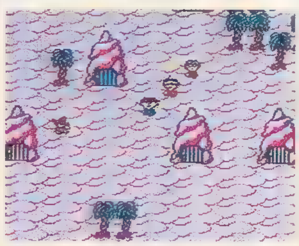
もともとの職業っていうものは、作ってるときには関係ないと思うんですよね。ただ気づかないで個性が出ちゃうってことは大いにあるんじゃないかな、だから『MOTHER』にしても、自分の職業ならではのていねいさっていうのがやっぱりあるんですよね。

商売じゃなくやろうと思ったら、ターゲットなんて絞る必要はないと思う。広告だと、絞んなきゃなんないのがわりと多いですけど、ゲームは僕がいちばん好きな遊びだから、商売したくないな。

今も続編とか出てないのに、あい変わらず読者投票に『MOTHER』が残ってるってのは、僕が下手なりにこうやりたいんだっていう部分を、プレーする人たちが覚えててくれたからだと思うんだね。だからずっと経って、まだ支えてくれてるんだったら、自信もってやりたいことやっていきたいですね。

数々の名作

『MOTHER』が糸井重里の作品であることは、あまりにも有名。ゲーム以外にもあらゆる方面で、その才能を発揮する。デザイナーというより、マルチクリエイターというべきかもしれない。



MOTHER

このゲームを作ったのはワタシです!!

みんながお気に入りのあのゲームにこのゲーム。いったい、どんな人たちが作っているのかな? メーカーさんに直撃取材してみたぞ。

コナミ

『グラディウス』シリーズ 『ゴエモン』シリーズ

雑談のなかからアイデアが生まれるんです

がんばれゴエモン ～ゆき姫救出絵巻～

おなじみの人気キャラクター、ゴエモンがエビス丸と3度目の冒険に旅立つ! ふたり同時プレー、合体プレーが可能な横スクロールのアクションゲームだ。



●コナミ '90年7月19日発売/8千800円[込]

——『グラディウス』シリーズと『ゴエモン』シリーズの開発に携わったかたにお話をうかがえるということで、楽しみにしてきたんですよ。

樹下 ゲームの制作は、1チーム5～6人で担当しています。きょうは、代表としてひとりずつ呼んでおきました。

UMECHAN(以下UME) いちおう私が『グラディウス』チームの代表ということで、連れてこられました(笑)。

OSETSUSAN(以下OSE) 私もいちおう『ゴエモン』チームの代表ということで、よろしくお願いします(笑)。

——こちらこそ、よろしくお願いします。そうすると、樹下さんはどのゲームを担当されているんですか?

樹下 昔は自分でも作っていたんですが、いまは各チームを監督する立場ですね。

——先ほどのお話ですと、1チーム5～6人ということでしたね。

UME プログラマーが3人、デザイナーがふたり、音楽がふたりぐらいですね。

——ゲームの基本的なアイデアというのは、誰が考えるのですか?

樹下 まず、起案があります。シューティングとか、アクションとか、どのジャンルのゲームを創るかを決めます。そして、人選してチームができるんです。

OSE あとはチーム内でディスカッションして、肉付けしていくんです。いろんな人の発案で、だんだんゲームの形ができていくんですよ。

——『ゴエモン』の場合はどんなふうだったんですか?

OSE とにかく背景とかを楽しいものにしたかったんです。それで、全国のお祭の写真を見ながら、ラフを何百枚も描いたんですよ。

——何百枚もですか?

OSE ええ。みんなで雑談しながら「ここはこうしよう」とかって言いながら。楽しい雰囲気ですよ。

——そうですか(笑)。『グラディウス』の場合は、どんな感じでしたか?

UME アクションゲームもそうですけど、シューティングゲームは難易度の設定が難しいんです。

——難易度ですか?

UME ええ。難しすぎたら初心者の人には遊んでもらえないし、簡単すぎてもマニアの人に文句を言われるという……、そこが難しいところですね。

——なるほど。そうですね。

UME 大勢の人たちに遊んでもらえるソフトをという制約がありますからね。操作性も含めて、いちばん大変なところです。

OSE 同じチームのメンバーで、終わりのほうのグラフィックを担当した者のエピソードがあるんです。

——どんなお話ですか?

OSE 家でそのゲームをプレーしていたら、母親がそばにきたそうなんです。それで、自分の担当した画面を見せようとしたんですが、何度プレーしてもその前のステージでやられてしまって、先に進めないという、笑えない話ですよ(笑)。

——それは悲しいですよね(笑)。

OSE それ以後本人は、二度とその面を見ていないということです。

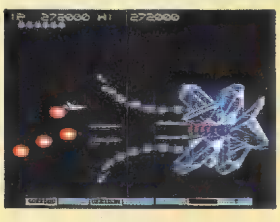
UME せっかく作ったのに、ユーザーの皆さんに遊んでもらえなければ、意味がないですからね。

—— そうですね。ところで、1本のゲームができるまで、どのぐらい時間がかかるんですか?

樹下 オリジナルで1年から2年。移植なら半年から1年ほどですね。

—— 次回作は進んでいますか?

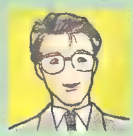
樹下 ゲームをおもしろくするのが基本ですからね。いろいろと企画中ですよ。期待してください!



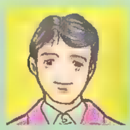
●コナミ '90年12月21日発売/7800円[込]

グラディウスIII

コナミのスーパーファミコン用ソフト第1弾。アーケード版から移植のパワーアップ型シューティングゲーム。フルパワーアップなど、おなじみの隠しコマンドがたくさん存在するのだ。



樹下国昭 最初は広報宣伝を担当。3年ほどまえから開発に携わり、数多くのゲームを手がける。現在は各チームを監督する立場に。仕事上、他社のソフトで、いちばん興味のあるゲームは「川のぬし釣り」だとか。



UMECHAN 電子関係の学校からコナミに入社。当初は、MSX用のゲームを開発していたが、「愛戦士ニコル」あたりからファミコン用ソフトを担当するようになる。他社のゲームで好きなものは「マリオ」。



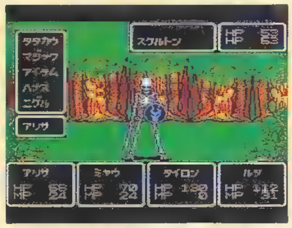
OSETSUSAN デザイン関係の学校からコナミに。はじめはパッケージのデザインを担当。その後、開発でゲームのデザインをするようになる。「ソニック」みたいな楽しくて夢のあるゲームを作っていきたいという。

セガ

『ファンタシースター』シリーズ
ソニック・ザ・ヘッジホッグ

『ソニック2』を製作中です!!

ファンタシースター



マークⅢ・マスターシステム用の本格的RPG。メガアダプタを使用すればメガドライブでもプレーすることができる。滑らかにスクロールする3Dダンジョンが、たいへん話題になった。

●セガ '87年12月20日発売／6千円

——ALEXさんが『ファンタシースター』シリーズ、BIGISLANDさんが『ソニック』のゲームデザインを担当されたわけですね？

ALEX（以下ALX） ええ。実際に制作を担当したのは、マークⅢ版の『Ⅰ』だけなんですけどね。

——『Ⅳ』の噂がチラホラと聞こえてくるんですけど……。

ALX そうですね。もう、スゴイですよ（笑）。ユーザーの期待に違わないゲームにしようってことでやってますからね。

——そうすると、BIGISLANDさんは『ソニック2』を制作中？

BIGISLAND（以下BIG） ええ。1作目と同じスタッフです。メガドライブの限界に挑戦するっていうのが開発コンセプトなんですよ。

——『ソニック』も相当すごかったと思うんですがそれ以上？

BIG さらに磨きをかけて、スケールアップします。

——開発のコンセプトというのは、どういうものなのでしょうか？

ALX 『ファンタシースター』は、『ドラクエ』を、『ソニック』は『マリオ』を越えたものを作ろうということでスタートしています。

BIG ゲームを作っている立場から見ても『マリオ』っていうのは、作りが丁寧で、時間と人手がかかっているのがわかるんですよね。

ALX ウチはスタッフが少なくて。

BIG ええ。たとえ同じ期間を使って作っても、あれだけ丁寧なゲームはできない。

ALX それじゃあ、『マリオ』とは徹底的に差別化しようってことでね。

BIG もともとゲームがヘタなんですよ（笑）。だからボタンを6個も使ってマニアックになるよりは、1個で簡単にっていうふうにね。



●セガ
'91年7月26日発売／6000円

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

とにかく話題のアクションゲーム。一度『ソニック』のスピード感を味わったら、ほかのゲームは遅すぎてプレーできない？ ゲーム性はもちろん、キャラクターも大ヒットの兆しあり。



ALEX 法律が専攻という文系出身。ゲーセンで『ペンゴ』や『ティグダグ』をプレーしたのがきっかけでセガに入社。業務用から家庭用のSG-1000、マークⅢ、そしてメガドライブまで、多くのタイトルを手掛ける。



BIGISLAND 広告関係の仕事からセガへ。あまりゲームをしないことが逆に武器となり、数多くの斬新なアイデアを生み出す。『ソニック』には企画当初から参加。ミリオンセラーソフトをというコンセプトが現実に。

アイレム

R-TYPE

R-9は変形するはずだったんですよ

R-TYPE



アイレムのシューティングゲームのスタイルを決定づけた名作。「横スクロールシューティングなら『グラディウス』」という当時の定石を打ち破る。多くのマシンに移植され、大ヒットした。

●アイレム '87年7月発売／業務用

——『R-TYPE』といえば、いろいろなゲーム機に移植されていますが、おふたりが担当なさったのは、どのマシンですか？

タラチャン（以下タラ） 私は業務用の『R-TYPE 2』の企画です。

AKIO氏（以下AKI） 私もアーケードです。『1』と『2』のキャラクターデザインなどをやりました。

——そうですか。ところでここにある資料はなんですか？

AKI これはマル秘の裏設定です。

——ちょっと拝見してもいいですか？

AKI 最初はこんなふうに、R-9が変形するはずだったんですよ。それがボツになって、変形後のデザインがキャンサーのもとになったんです。

——そうだったんですか。これのコピーとか貰えませんよね？

AKI だめです。でも、そのうちヤミで出回るかもしれませんよ。

——じゃあ、それまで待ちましょう。ゲームの制作で気にかけるのはどういう点ですか？

タラ お金を払って遊んでもらうんですから、不快な部分をなくして楽しんでもらうことですね。

AKI 背景を描き込んでも、見づらくては仕方ありませんからね。

——そうですね。『2』を作るとき『1』と差別化しようとしたところはありますか？

タラ 武器では拡散波動砲などですが、『2』ではアイテムを増やそうということで〝100のアイテム〟を目標にしていたんですよ。

——100ですか!?

タラ ええ。2P同時プレーとかも企画していたんですけどね……。

——なにかエピソードは？

AKI 『1』の敵キャラはHな名前をつけました。ゴマンダーとか、スキャントとかね（笑）。



AKIO氏 デザイン関係の学校でレタリングを勉強。アイレムに入社して、いきなり『R-TYPE』の開発スタッフとなる。仕事から『ダライアス』や『グラディウス』など、横スクロールのシューティングと粟を好む。



タラチャン プータローをしているときにAKIO氏に誘われてアイレムでバイトを始める。ファミコンソフトのバグチェックをしているうちに、いつの間にかアイレムに居ついてしまった。とにかくゲーム好き。

ナムコ

『ファミスタ』シリーズ

ナムコ生え抜きの名ゲームデザイナー

——『ファミスタ』は、１作目からずっと作っていらっしゃるんですよね。

岸本　ええ。でも、ウチはもともと、開発者はあまり顔を出さないっていう方針でしたから。ファミ通さんでも、初代『ファミスタ』の開発者は、とっくの昔にナムコをやめたというウワサがたっていたとか（笑）。最近になって、顔出しが解禁になったので、ちょくちょく出させてもらってますが。



岸本好弘　兵庫県出身。プログラマーとしてナムコに入社し、アーケードに『トイポップ』、『パックランド』、『バラデューク』などの作品を送り出す。現在はナムコのコンシューマー開発部係長。愛称は“KISSY”。

——『ファミスタ』を開発するにあたって、なにか参考にしたゲームはありますか？

岸本　具体的なゲーム名を上げると、セガマークⅢの『グレートベースボール』です。これが、とてもおもしろいんですが、動きがイマイチなんですよ。それで、自分でもっといい野球ゲームを作って、楽しんでやろうと思ったんですよね。

——開発中から、これは大ヒット商品になると思いましたか？

岸本　そうですね。開発部のなかでも評判がよかったですし。じつは、初代の『ファミスタ』は、正規の手順を踏まずに商品化されたんですよ。自分で遊ぶために作りはじめて、できあがったところで、これなら売れるだろうということで企画書にしたという……。まあ、いまではありえないことですけどね（笑）。

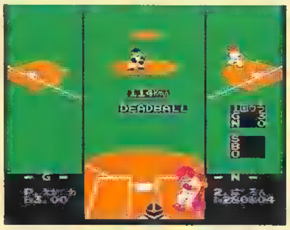
——ゲームデザイナーになったきっかけを教えてください。

岸本　ぼくは元々プログラマーとしてナムコに入社したんですが、プログラムだけでは自分の好きなことができないんですよね。それで、自分でゲームデザインをして、プログラムを作って、絵も描けないとダメだと。でも、ぼくの絵の実力では、『ファミスタ』のあの太った２頭身キャラしか描けなかったんですけどね（笑）。

——遠藤雅伸さんが、会社の１年先輩だったそうですが、遠藤さんのように、独立しようとは思われなかったのですか？

岸本　ぼくには、あんまりそういう指向はないですね。大きな会社になると、自分の開発したゲームがハズれても、会社はやっていけますからね。結局、自分の好きなものを作れるほうが幸せですから。そういえば、ぼくの同期のプログラマー仲間に内藤というものがいて、『ファミリーサーキット』とかを開発したんですけど、彼が良きライバルだったんですよ。ボーナスがどちらが多いかで一喜一憂したりして（笑）。その内藤くんが遠藤さんの会社に行っちゃってからは、ライバルがいないんですよ。

プロ野球ファミリースタジアム



曲がりすぎる“えがわ”のカーブがなつかしい初代『ファミスタ』。このあとに発売された多くの野球ゲームは、このゲームを乗り越えようとして果たせなかった。

●ナムコ　'86年12月10日発売／3千900円

ヒューマン

『ファイヤープロレスリング』シリーズ
『フォーメーションサッカー』シリーズ

スポーツ王国ヒューマンを支えるふたり

——ゲームデザイナーになったきっかけを聞かせてもらえますか？

増田　ぼくはやりたかったというのが一番の理由ですね。でも、ぼくと天野が入ったころは、ヒューマンはまだ社員が10人ほどしかいなくて、みんなでなんでもやるという感じでしたから。



増田雅人　北海道出身。アーケードの「スペースインベーダー」に衝撃を受けて業界入り。現在はゲームデザインのかたわら、ヒューマン・クリエイティブ・スクールの講師も務める。『F1トリプルバトル』も彼の作品。

天野　そのころはまだ会社名もヒューマンじゃなかったんです。ぼくはというと、サウンドプログラマーということで応募したんですが、それらしいことは全然できずに、気がつくとゲームを作っていたという……（笑）。

増田　天野は音楽畑出身のくせに絵が描けるからいいんですよ。ぼくはほんとうに絵が下手で……。



天野亮司　福島県出身。音楽畑からゲーム業界に転向し、現在はヒューマンの開発課課長。代表作『フォーメーションサッカー』、『ファイナルマッチテニス』。現在、スーパーファミコンでF1のゲームを鋭意製作中。

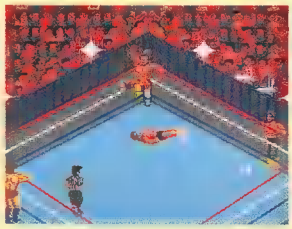
天野　まるで小学生の落書きですから（笑）。

増田　デザイナーが絵が描けないというのは、かなりのハンディーですよ。ぼくの企画書はほんとうに信用取引という感じですから。

——ところで、増田さんからゲームデザイナー志望の方々に一言あるとか。

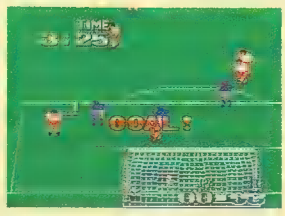
増田　ぜひ、我がヒューマン・クリエイティブ・スクールに入学していただきたい。現役のゲームデザイナーの講義が受けられますよ！

ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ



増田作品。発売されると同時に、プロレスファンから絶讃される。制作中に、“ブル”のモデルであるブルーザー・ブロディが刺殺されるという悲劇が起こった。

●ヒューマン　'89年6月22日発売／6千300円



●ヒューマン
'90年4月27日／5500円

フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90

天野作品。'90年度ファミ通ベストヒットゲーム大賞、スポーツゲーム賞を受賞。既存のサッカーゲームの長所をすべて合わせたような……との評価を受けた。

スクウェア

聖剣伝説 ーF.F外伝ー

新しいものがないゲームは意味がない

――スクウェアに入って、最初のお仕事はなんですか？

石井　ちょうど、『ドラクエ』が盛り上がり始めたころかな、みんなが社内旅行で、ハワイに行ってるあいだに、RPGのアイデアを考えておけっていわれましてね(笑)。

――そのRPGが『ファイナルファンタジー』ですね。

石井　『ファイナルファンタジー』の戦闘シーンは、僕のアイデアなんです。あの作品でやりたかったことというのは、ビジュアルへのこだわりでした。それまでのコマンド式のRPG、『ドラクエ』にしても、パソコンのRPGにしても、なぜビジュアルにこだわってないのかなっていう疑問があったんです。もちろん、想像力をかき立てるっていう部分もあるんでしょうけど、戦闘シーンで自分のキャラが画面上に出てたほうがより感情移入できるのにって……。

――それで、あのサイドビューの戦闘シーンができたわけですか？

石井　あの戦闘シーンは、背景、自分のキャラ、モンスターが出てるわけですが、この３つの要素を絶対、外したくなかったんです。アクションゲームみたいに自分のキャラが敵にやられたときに泣いたり、膝をついたりして、しかもアクションゲームにはないシナリオの要素を楽しめれば、もっとおもしろいんじゃないかと思ってね。

――最新作の『聖剣伝説』なんですが、この作品のコンセプトは？

石井　『ファイナルファンタジー』では、クリスタルによって、魔法大系と世界観をはっきりさせることができたわけですが、武器に対する執着を、それほど示せなかったのです。当時、武器に対する僕の知識が足りなかったというのも理由のひとつですが……。それで、仕事を続けてきて武器の知識も増えたので、新たにアプローチしてみたわけです。

そのアプローチが、いろんな武器による戦い方の変化と、それぞれの武器の感触なんです。たとえば、ヤリのような武器は接近戦には不利だろうし、モーニングスターみたいな武器を実際、使うとなると重くて大変でしょうけど、ゲームのなかでは、ブンブン振り回せる壮快感を味わえると。

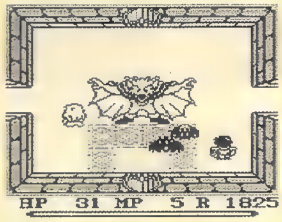
――スクウェアさんは次々と新しい作品を出して、しかも、前の作品から比べると、がらっと雰囲気が変わりますね。

石井　う〜ん、それがなくなったら、おしまいじゃないですかね。新しいおもしろさを、いつも感じさせたいんですよ。



石井浩一　高校時代、某ゲームメーカーのゲームコンテストに入賞。大学時代にスクウェアに企画を持ち込む。坂口氏に企画が気に入られ、アルバイトとして働き始める。大学卒業後、正式に入社、現在に至る。

聖剣伝説 ーF.F外伝ー



●スクウェア　'91年6月28日発売／4千800円[込]

『ファイナルファンタジー』のゲームボーイ版アクションRPG。石井さんの最初のアイデアでは、『ファイナルファンタジーⅡ』のような武器の熟練度のシステムが入る予定だった。

アトラス

『女神転生』シリーズ

邪教の館の住人たちはチームワーク抜群

――みなさんが、邪教の館の住人になった経緯をお聞かせください。

金子　ぼくは、最初アニメ屋さんだったんですが、さすがに食えなくて……。そのころ、ゲーム業界がいいぞっていう話で。

伊藤　ぼくは、バイト時代のいろいろなコネをつたってここにたどりついたという感じですね。実際、正規の面接を受けた覚えがないんですよ。そんなわけで、裏口入社というか……(一同大爆笑)。

佐藤(佐)　私は、会社が男ばかりなので、女の子を入れようというときに応募したんです。で、初心者もオーケーだったんで。絵も描けるし経理もできるというのがよかったみたいです。

新野　ぼくは、まえはテレビ業界にいたんです。ぼくが採用されたのも彼女とおなじで、もとがテレビのADをやってたんだから、雑用に使えるだろうという理由らしいです(笑)。さて、佐藤君は、このなかで唯一の新卒正規入社のエリートなんですよ。

佐藤(雅)　ぼくは専門学校に行ってたんですが、この業界のリクルート雑誌を開いたら、一番最初に目に入ったのが、アトラスだったんです。それだけ(笑)。

藤岡　ぼくは、だまされて１年間カラオケのサービスメンテナンスをやらされました。その後、涙の転属願いが通って、やっとゲームの企画ができるようになりました。

――ゲームデザイナーを目指す読者になにかひと言ありますか？

一同　やめなさい(笑)！

新野　うちの場合は集団作業なんで、ある程度は人づきあいができないと。下積み時代があることも、覚悟しておいたほうがいいですね。



●ナムコ
'90年４月６日発売／7800円

女神転生Ⅱ

ますます独自の世界観を打ち出した『女神転生Ⅱ』。そのせいか、製作の過程で超常現象が何度も起こったとか。ところでキミ、ヒノカグツチのけんって見たことある？　これがそうだよん。



◀『真・女神転生』の製作スタッフ。向かって右から金子一広、伊藤竜太郎、佐藤佐和子、佐藤雅実、藤岡一樹、広報の相原誠吾、総指揮をとる新野洋右（敬称略）のみなさん。みんな若い！

ハドソン

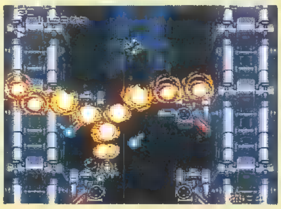
スーパースターソルジャー

広島の方角には、足向けて寝られません

——ハドソンさんは、外注で他社と組むことが多いですよね？

川田　制作として、最初にかかわったのが、アトラスさんと組んだ「ダンジョンエクスプローラー」でした。グラフィックのチェックと最後のバランス調整が、おもな仕事でした。

——つぎに組んだのが、コンパイルさんで、作品は『ガンヘッド』ということですが……。



●ハドソン
'90年7月6日発売／6500円

スーパースターソルジャー

『ガンヘッド』に続く、'90年のキャラバン公式認定ソフトだ。2分ゲーム、5分ゲーム、ノーマルゲームの、3つのモードがある。パワーアップが超強力な、バリバリシューティングだ。



川田忠之　通っていた専門学校の近所に友人が勤めていたハドソンがあったので、遊びに行ったことを機会に入社。入社4ヵ月目にキャラバン要員となり全国をまわる。名人としてテレビに出演したこともある。

川田　このときはプロデューサー兼ご意見番ってかんじで口だけはだす、イヤな奴だったんですよね(笑)。でもね、コンパイルさんと組んだことで、育ててもらったなと、いまでも感謝しています。ああいうノリの作品を作るのが、日本で2ヵ所になってるけど、僕としてはむこうが本家で、こちらは分家プラスアルファみたいな……。広島の方角には、足向けて寝られませんね(笑)。『スーパースターソルジャー』、『ファイナルソルジャー』とやってきて、いまは『スターパロジャー』を作ってるんですが、シューティングは、とりあえずこれで休んで、つぎはアクションなんかを作りたいなと思ってます。

セディック

テトリス2＋BomBliss

いろいろ不満があったわけです……

——『BomBliss』をデザインした経緯をおしえてください。

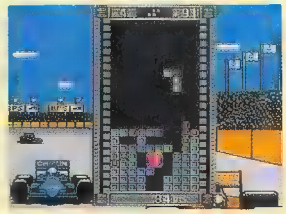
三浦　3年くらい前、ビー・ピー・エスさんからファミコン版の『テトリス』が出たけど、あれにはいろいろと不満があったんです。操作系とか、25ライン消したら終わりとかね。それまでに、マッキントッシュとかのパソコンで『テトリス』を極めてたチュンソフトの友だちも、不満を持っててね。

——で、原作者のアレクセイ・パジトノフさんを交えて、対策会議を開いたわけですね(笑)。

三浦　当時、このセディックの石原が『テトリス10万点への解法』という本を出した関係で、パジトノフさんと親交があったんですよ。彼が来日したとき『テトリス』の



三浦明彦　子供のころからおもちゃが大好きで、LSIゲームにショックを受ける。高校時代、マイコンのソフトを作って、級友を喜ばせる。某パソコンソフトメーカー退社後、セディックに。現在に至る。



●ビー・ピー・エス
'91年11月中旬発売予定／6500円

テトリス2＋BomBliss

いわずとしれた、元祖落ちものパズルの第2弾。より思考を要する「BomBliss」がプラスされただけでなく、操作性の向上、対戦モードの導入など第1弾をはるかに超えている。

次なるものを作ろうという話になってね、みんなでアイデアを出して、パジトノフさんに見てもらったんです。そのアイデアのなかで、彼がこれはけっこう、おもしろそうだなっていってくれたのが僕の『爆弾テトリス』だったんです。作業が始まったのは、もう2年半前なんですけどね、今度こそベストなものを出したかったから、こんなに時間がかかったんです。

コンパイル

『アレスタ』シリーズ

『アレスタ』は、みんな作者が違うんですよ

——『アレスタ』といえばたてスクロールシューティングの傑作として、いろいろな機種に移植されていますね。



広野隆行　電電公社(現NTT)で6年間勤務後、なにか物を作り続ける仕事がしたいということで、コンパイルに入社。いつか100点満点のソフトを作ることを夢みて、日夜ゲームの開発にはげんでいる。

広野　まずMSXとファミコン版の『ザナック』がありますね。あるとき、ウチのオリジナルを出そうということになりまして、いくらウチが作ったといっても『ザナック』という名前は使えませんしね。

——そうですね。

広野　なにかいい名前がないかと探しているときに、たまたま誰かが持っていたマンガの同人誌のタイトルが『アレスタ』なんです。

——そうだったんですか。

広野　じつは『アレスタ』のシリーズは、どれも作者が違うんですよ。

——広野さんはどれを？

広野　メインでやったのはMSXの『アレスタ2』です。まあ、そのまえからマークⅢ版とか、手伝いはしていたんですけどね。

——実際に作るうえで、どんなところに神経を使いますか？

広野　買って損をしたと思わないようなソフトってことですね。スーパーファミコン版の『スーパーアレスタ』、期待してください！

アレスタ

マークⅢ用ソフトとして発売された『アレスタ』。8種類のパワーアップアイテムを使いわけながら6ステージを戦い抜く、たてスクロールのシューティングゲーム。ゲームバランスがよい。



●セガ
'88年2月29日発売／5千円

ゲームスタジオ

ウィザードリィ・外伝Ⅰ

カセットのなかに、神様がいるような

――ファミコン版の『ウィザードリィ』には、どのようにかかわっているんですか？



関塚典弘 以前に勤めていた会社は鉄鋼会社という異色肌。遠藤雅伸とは高校の同窓生。なぜゲームデザイナーになったのかという質問に対して、「ほかにやる人間がいなかったからじゃないですか……？」との答え。

関塚 『Ⅰ』はほとんどノータッチで、『Ⅱ』はデバッグだけ、『Ⅲ』はパラメーターなど、パソコン版からかなりアレンジを加えるということで、専任のデザイナーという立場でかかわってます。

――『ウィザードリィ』のデザインでとくに注意している点は？

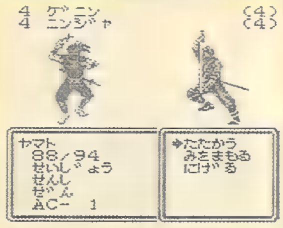
関塚 『ウィザードリィ』というゲームの特性上、作ってる人間があまり表に出ると、ユーザーは興ざめすると思うんですよ。だから、まるでカセットのなかに気まぐれな神様や世界が存在しているように、ユーザーに感じさせたいと思いながら作っています。

――今度の『外伝』のコンセプトは何ですか？

関塚 ゲームボーイということで、取っつきやすさが狙いだったんですけど、作ってみたらマニア向けかなって。ごめんなさい(笑)。最初は、やったことがない人にもって感じで作ってたんですけど、思い入れが深くてね、後半はマニアでも苦しみますよ(笑)。

ウィザードリィ・外伝Ⅰ

現在までに、ファミコンでは3作発表されている『ウィザードリィ』。ゲームボーイ版は、いままでのパソコンからの移植ではなく、完全オリジナル。オートマッピングの機能もある。



●アスキー '91年10月1日発売／4千635円[込]

フェイス

麻雀学園

チームリーダーとして人間関係に注意

――この業界に入ったきっかけをお聞かせください。

熊倉 ぼくは大学が美術系だったんですけど、学校に張り出してあった就職情報を見ると、一番給料がよかったのが、いまはなきコアランド社だったんですよね(笑)。それに、コンピューターグラフィックがやらせてもらえるらしいということもあって。これにつられた人は多かったみたいで、結局ぼくはやらせてもらえなかったんですけど(笑)。あと、ゲームもかなりやりこんでましたしね。



熊倉賢一 栃木県出身。美術系大学を卒業後、コアランド社に入る。田中角栄元首相をモデルにした、「ごんべえのあいむそーりー」がアーケードで大ヒット。(株)フェイスに移り、あの「はにいいんざすかい」を作る。

――『麻雀学園』のゲームデザイナーとして登場するのには、ちょっと抵抗があるとか。

熊倉 『麻雀学園』は自信作じゃなかったんですよ。ぼくは元々アーケードの人間なもんで。個人的には、『ごんべえのあいむそーりー』を代表作にしたいですね。これもいわくつきの作品でしたけど(笑)。

――ゲームデザインをするにあたって、一番注意していらっしゃる点はなんですか？

熊倉 人間関係ですね。とにかくチームがまとまらないと話になりません。うまくアメとムチを使いこなしていかないと。



●フェイス
'89年11月24日発売／7980円

麻雀学園 東間宗四郎登場

ファミ通をはじめ、マスコミが騒ぎすぎたせい(?)で、現在は生産中止の「麻雀学園 東間宗四郎登場」。いつでも生産できる状態だそうなんだけど……。堀井さんが1本買っていったとか。

遊游

川のぬし釣り

エコロジストではなくてナチュラリスト

――有田さんは、いまの仕事に落ち着くまえに、かなり多くの職業を転々となさったとか。

有田 仕事は60以上変わりましたかねえ。でも、みんな長続きしなくて、ボーナスをもらったことがないんですよ(笑)。だけど、その経験が生きて、『川のぬし釣り』は、最初の基板からすべて自分の手で作ったんです。ただ、ぼくはビジュアルをとても重要視するので、絵だけは専門の方に直してもらいましたけど。

――『川のぬし釣り』は、どのようなコンセプトでお作りになったのですか？

有田 ぼくの少年時の体験がもとになっているんです。まあ、いまの都会の川ではとても釣りなんかできない。それならせめて疑似体験をしたいなってな感じで。



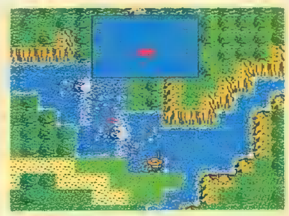
有田和博 福岡県出身。アーケードゲームを作っていたが、一時ゲーム業界から引退、職を転々とする。その後業界に復帰、独力で「川のぬし釣り」を創る。現在はフリーのゲームデザイナー兼プログラマー。

――有田さんは山登りがご趣味だそうですが。

有田 秩父とかで、自然林が切られてて、同じ年に植えられた人工林ばかりが並んでいるのを見ると悲しくなりますね。

――エコロジストなんですね。

有田 いいえ、ナチュラリストなんです(笑)。



●パック・イン・ビデオ
'90年8月10日発売／6300円

川のぬし釣り

第1回ファミ通ゲーム大賞に輝いた名作ソフト。目的を放棄し、釣りのみに盛り上がるプレーヤーが編集部で続出したところを見ると、有田さんの製作目的は達成されたといえそうだ。

図解 これが平均的ゲームデザイナー像だ！

ゲームデザイナーは、映画製作でいえば、監督のような役割をしている。ゲーム制作のすべてがデザイナーの肩にかかっていると言っても過言ではない(たぶん)。まったくなんとカッコイイ職業なんだろう。しかし、これまでのインタビューを読んでもわかるとおり、なりたきゃ簡単になれるような職業じゃない。いったいどんなタイプの人がゲームデザイナーに向いているんだろう……。

そこで、取材させていただいたゲームデザイナーたちのデータを集めて徹底分析してみた。その結果が右のイラストだ。ゲームデザイナーって、すごく個性的な人ってイメージがあるけど、外見はけっこう普通っぽい人が多いのだ。内面的には、流行に敏感で、いろんな情報をキャッチしようとアンテナをはりめぐらせているような人ばっかり。とにかく新しいモノ好きで、人から「ミーハー」と言われるくらいに、いろんなものに興味を持てることが必要なのだ。

ゲームデザイナーの必須アイテム20

1. ……………………カップメン
2. …ドリンク剤(ユンケルなど)
3. ……………………酒、タバコ
4. ………他社のゲームソフト
5. ……………………………寝袋
6. ……………………………メモ帳
7. ……方眼紙、レポート用紙
8. …使い慣れたシャープペン
9. ……………………………コーヒー
10. ……………………………ゲーム雑誌
11. …………ゲーム以外の雑誌
12. ………パソコン、ワープロ
13. ……………眠気ざまし用品
14. ……………………………………薬
15. ……………………ウォークマン
16. ……………………………コピー機
17. ……………………………情報源
18. ……ファンタジー系の資料
19. ……………………サインペン
20. ………………歯磨きセット

Liquor お酒

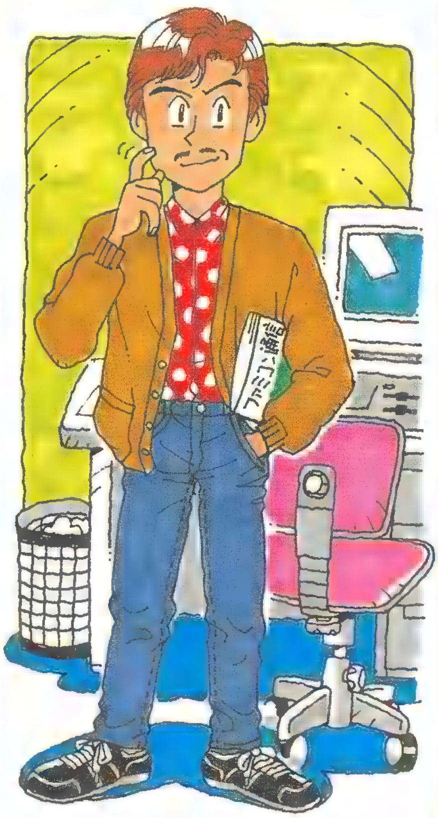
よく飲むお酒は、ビールがダントツ。キリン一番搾りとエビスビールが人気銘柄。意外にも、お酒は飲まない(飲めない)って人が30パーセントもいた。ついでにタバコを吸わない人は全体の36パーセント。みなさん健康を気づかってるんだなあ。

Clothes 服装

仕事中は、ラフで気軽な服装をしているという人がほとんど。ジーパンに、ポロシャツって答えが多かった。とはいっても、洋服に無頓着というわけではなくて、けっこうおしゃれな人が多いのだ。ちなみに下着は、ブリーフ派とトランクス派が半々。

Personality 性格

楽天家、変わり者、気弱、バカ、明朗快活、まじめ、いいかげん、負けず嫌い、わがまま、慎重、ミーハー、八方美人、優柔不断、お調子モノ、etc……。みなさんの自己分析結果をそのまま、並べてみました。これ全部ひとりの人格だったら、ヤバイけどね。



Bloodtype 血液型

多かったのがA型とO型。つぎがB型で、いちばん少ないのがAB型だ。けっこう、ふつうだよね。

Eyesight 視力

仕事がら視力が低い人が多そうだけど、0.1以下の人は約30パーセント。すごく悪いかいいか両極端。

Food 食品

ハンバーグ、お寿司、焼き肉、お好み焼きなど好みはさまざま。みんなわりと子供っぽいものが好きなんだなあ。ちなみに、ほとんどの人が朝食にはごはんをいただているようだ。食べないって人はごく少数だったぞ。

Height 身長 Weight 体重

平均身長は174.5センチ。平均体重は63.5キログラム。ホントに平均的な日本人体型だなあ。結局ゲームデザイナーって、外見的には、ごくフツーって人が多いのだ。

Column 1 ひとりではゲームはできないのだ

ゲームデザイナーは、ひとつのゲームを作成するなかで花形的存在といえよう。ゲームのシステムからシナリオ、演出、バランスまでを決めるのがゲームデザイナーの仕事だ。そのゲームの重要な要素はすべてゲームデザイナーの手のなかにあるといっても過言ではないだろう。それだけに責任も重大だし、ゲーム制作のなかではもっともやりがいがある仕事かもしれない。

だが、どんなに優れたゲームデザイナーでも、ひとりでゲームを作ることは不可能だ。ゲーム制作に携わる、そのほかのスタッフにはどんな人々がいるのか？

デザイナー以外の制作スタッフには、開発チームを指揮するプロデューサー。データ、システムをプログラミングするプログラマー。ドットキャラクターを描くグラフィックデザイナー。ゲーム音楽を作るサウンドコンポーザー。バグを発見するテストプレーヤー。そしてできあがったゲームをマスコミに売り込む、広報担当などが挙げられる。

彼らのうち、誰かひとりが欠けてもゲームの制作は成り立たない。そして、この一連の作業をひとりでこなせるものはいないのだ。

ゲームデザイナーの手掛けているゲームが、優れたものになるか駄作になるかはスタッフ次第なのだ。チームワークこそが、優れたゲームを作るうえでもっとも重要なことなのかもしれない。



⬆スタッフとの打ち合わせはもっとも重要な時間。お互いのコミュニケーションができてないと、いいゲームもクソゲーになってしまう可能性だってあるのだ。

見たい知りたい

ゲームデザイナーの日常をさぐる

さて、今度はゲームデザイナーの日常について探ってみよう。

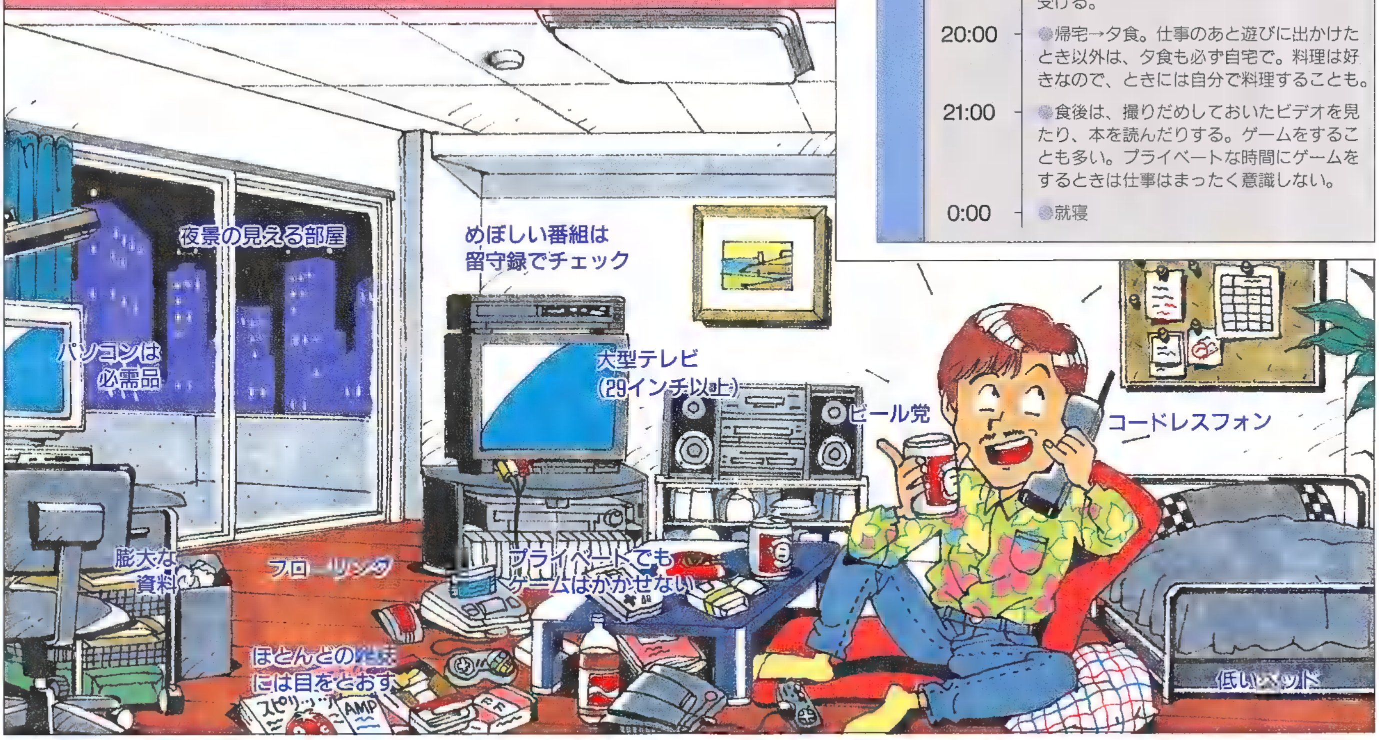
さすが流行には敏感なゲームデザイナーたちだけあって、話題の『ターミネーター2』はほとんどの人が観ている。映画以外でも、テレビ、雑誌、ファッションなどあらゆるメディアの情報収集を常にしている。これで流行に敏感にならないわけがない。そうすると、ゲームデザイナーのライフスタイルは、流行りモンはすべて押さえたって感じのトレンディードラマ系の雰囲気が漂ってるんじゃないだろうか……。

すると、ゲームデザイナーの暮らしぶりは下のイラストようになる。「いや違うぞ!!」という人もいるが、あくまでもデータに基づく想像図ですので、あしからず。

例／遠藤雅伸の一日

8:00	起床→朝食。朝はだいたい同じ時間に起きる。朝食は必ずとる。和食が多い。
10:00	原宿のオフィスに出社。自宅から徒歩20分（近いぞ）。天気が良ければオートバイ、荷物が多ければクルマを使う。
12:00	昼食。お弁当が多い。外食はしない。
13:00	細かな雑務をこなす。部下たちの仕事のチェックなどもする。
15:00	この時間は、パソコンに向かっていることが多い。午前中に浮かんだアイデアを書きおこしたり、ゲームのデータを入力したりする。本格的な実務の時間だ。
17:30	某ゲーム雑誌の取材（じつはファミ通）を受ける。
20:00	帰宅→夕食。仕事のあと遊びに出かけたとき以外は、夕食も必ず自宅で。料理は好きなので、ときには自分で料理することも。
21:00	食後は、撮りだめしておいたビデオを見たり、本を読んだりする。ゲームをすることも多い。プライベートな時間にゲームをするときは仕事はまったく意識しない。
0:00	就寝

デザイナーの生活環境（想像図）



Column 2 気になる平均睡眠時間は……？

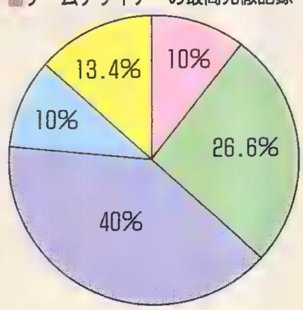
ゲーム業界の仕事っていうのは、どれをとってもハードだと思われがちだ（実際にゲーム雑誌の編集はとってもハード）。そこで、気になるのがこの業界で働く人たちの睡眠時間だ。今回、取材に応じてくれたゲームデザイナーたちの1日の平均睡眠時間は、約6.2時間だ。1日5時間から7時間の睡眠をとっているという人がいちばん多かった。

もうひとつ、いままでの最高不眠不休時間も調査してみた。結果は右のグラフのとおり。まる2日くらいまでなら徹夜できるという人がもっとも多かった。71時間以上になると全体の13パーセント。

ちなみにあの堀井雄二の最高不眠時間は40時間、遠藤雅伸は48時間だ。「といっても僕の場合、仕事で徹夜したのは最高20時間くらい。徹夜の疲れた頭で無理をしても絶対にいい仕事なんかできない。5日間で10の仕事をこなさなければならないのなら、ふたつずつコンスタントにこなしたほうが、ひとつずつやって最後の1日で6詰め込むよりは必ずいいものができるはず」（遠藤雅伸）。

なるほど、それはごもっともとも。本当はゲームの仕事に限らず、なにごともこうでなくちゃいけないはずだ。耳が痛いって人多いんじゃない？

ゲームデザイナーの最高完徹記録



…………… 20〜30時間
…………… 31〜40時間
…………… 41〜50時間
…………… 51〜70時間
…………… 71時間以上

必見 ゲームデザイナーの心得10ヵ条

最後にゲームデザイナーを目指している人のために、ゲームデザイナーになるための心得をお教えしてしまおう。現役ゲームデザイナーたちの、ありがたいアドバイスの数々、心して読むべし。

ところで、この10ヵ条が守れるくらいなら、何にだってなれそうでしょ。ようするにゲームデザイナーってのは簡単になれるもんじゃないってことだ!!

人一倍の包容力と忍耐力

「メモリーが足りません！　何かイベントをけずってくださ〜い!!」なんてことは日常茶飯事だ。いつなんどき、いかなるアクシデントが生じても、笑って対応できるだけの包容力と忍耐力がなくっちゃね。

人並以上の観察力



よそのメーカーのゲームを遊んでみて、ゲーム制作のアイデアを得ることもゲームデザイナーの大事な仕事だ。クソゲーと呼ばれるゲームの欠点や、ヒット作の長所を敏感に察知できるだけの観察力も必要だぞ。

徹夜に負けない強靱な体力

ゲーム制作の過程で体力的にもっとも過酷なのはプログラマー。ではゲームデザイナーは？　現場監督のような職種だから、もちろん体力は必要だ。



広い範囲の知識と教養

ゲームが大好き！　ってことはゲームデザイナーなるための大前提。でも、ゲームにしか興味がない人は失格なのだ。だってそれじゃあ単なるゲームおたくだもんね。

かたよりのない柔軟な脳

「俺のゲームはこうあるべきだ！」という頑固さが必要な半面、人の意見を取り入れられるだけの柔らか頭（やや死語）も持っていたいものだ。



他人への伝達能力

卓抜なアイデアがあっても、人に伝えられなきゃ意味はない。自分の考えをプログラマーやグラフィック担当者に伝える技術を身に付けるためには、「弁論大会必勝大作戦」的な本を読めば屁のつっぱりくらいにはなるかも？

豊富な人生経験

ゲームのアイデアはどこに転がっているかわからない。居酒屋でのバイトが役立つこともあるし、Hな店でボラれた経験がものを言うことだってある。ゲームに関係なさそうで、いっけん無意味に見えることだって芸のこやしになるのだ。チャレ――ンジ!!

チームをまとめる統率力



プログラマーにはプログラマーの主張がある。サウンドの担当者にだってそれなりの言い分がある。期日と容量の制限のなかで納得のいくゲームを作るためには、いろんな立場の人の意見を調整する手腕が求められるのだ。ゲームデザイナーに統率力は絶対必要。

ゲームマシンの専門知識



スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン……。各マシンには、それぞれ得手、不得手なジャンルがあるのだ。スーパーファミコンでは簡単にできることがメガドライブではたいへんだったり、その逆だったり……。マシンの性能や機能を熟知しておいたほうがなにかと便利なのだ。

多くの情報網

ゲーム業界内に自分なりのネットワークを持つことはあたりまえ。ほかの業界とどれだけのコネクションを持っているかが、デザイナーとしての"幅"を決める。必要のない情報なんてないと思え！

Column 3 ゲームデザイナーへの近道はあるのか？

ゲームデザイナーになるには、さまざまな知識が要求される。そのなかで必要不可欠ともいえるのが、10ヵ条でも挙げている、ハード（ゲームマシン）に関する専門知識だ。それぞれのハードの限界や特性を知らなければ、どんなにすばらしいゲームシステムやストーリーを考えても、それを作品に活かすことはできない。

当然プログラムのこともある程度知っておかなければならないだろう。しかし、これらの専門知識がなにもない場合、一から勉強するのはかなりの努力と時間が必要になってくる。

現在のゲーム作りの傾向として、単独で制作するものは少なくなっている。チームを組んで、分業制でひとつのゲームを作ることが多い。

ゲームデザイナーを目指すのなら、とりあえずゲームメーカーへ就職するのが早道だと言われているいま、中途半端にゲーム制作の知識をかじっているよりも、一芸に秀でたスペシャリストのほうが重宝がられるかもしれない。そのためには、これだけは他人に負けないという得意技を身につけておくといいだろう。

最近では、いくつかのゲームメーカーが、あらゆるジャンルのゲーム制作者を育成する学校やセミナーを開校している。こういった学校に入学するのもひとつの手だろう。

ただし、一流のゲームデザイナーを目指すなら、最終的にはあらゆる知識が必要だということを認識しておいてほしい。



⬆ここ2、3年で急激に増えてきた、ゲーム制作者の養成学校やゲームセミナー。かなり本格的な専門知識を学べるのだ。ゲーム業界を目指すものが集う。


INTEC
太平記
時代そのものが、謀略であった。
CD-ROM²

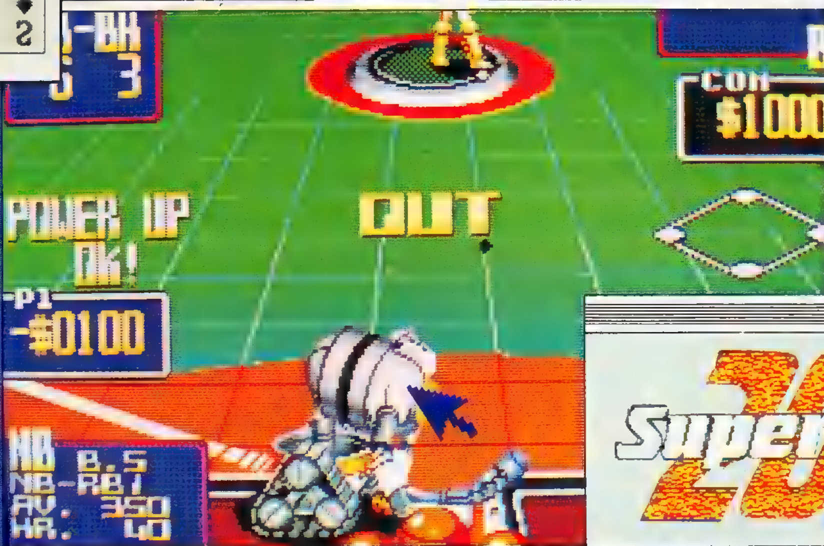
STAPA



CYBER

今年は、台風のアタリ年である。１個でも、じゅうぶんなのに、３個も４個もあらわれやがる。しかも、毎週やってきやがる。てめえ、おとといきやがれってんだ。うっふん。

MAIN SCREEN



TEXT

大容量すぎるくらいに大容量が自慢のNEO・GEOソフト。新作の容量はぶっとびの、46メガだ。

西暦2020年の野球を再現(予想)したゲームだぞ。未来の野球ともなると、爆薬がドガシャーンと爆発するわ、かぶりものをかぶるわ、もう、デタラメ。スポーツだかなんだか、わかりゃしない。でも、投げて、打って、走っての基本ルールは未来になっても変わらない。

TITLE



2020年、野球はサイバーッ!!

西暦2020年(しつこい)の野球は、かぶりものが主流だ。誰がなんといおうと主流だ。しかも、この未来のかぶりもの、ブタやトリなんかと違い、燃えたりもする。ただし、なかに人間が入っているのかどうかは不明。しかも、お金を出して、助っ人ロボットを雇うことだってできる。まあ、とにかく、どんな手段を使ってもいいから、勝てばいいのだ。

この人のアーマーはこれ



⬆ローズマリーという選手用のアーマー（かぶりもの)はＢタイプ。ボディコンスーツではない。

⬇アツ、アツ、アッツゥ。アーマーがパワーアップすると、からだから火が。こんな服はいらんぞ。



燃えさかる選手

HOW TO PLAY

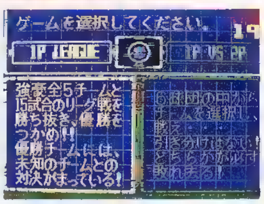
勝野だ。だから、勝野洋とは関係ない。どんな手段を使ってもいいから勝つのだ。対戦モードとリーグ戦モードの２種類のゲームモードのどちらかを選ぶってわけだ。リーグも選んで、チームも選べ。チームは台湾のチーム、韓国のチーム、アメリカのチーム、日本のチームに女の子だけのチームが用意されている。国際色あふれる多彩なチーム構成だ。ここはいちばん、女の子だけのチームを選ぶしかあるまい。えーい、選べったら、選べ。

CONTROL



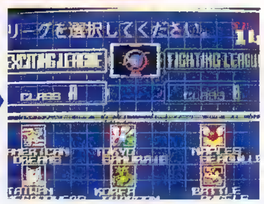
⬅ボタンの説明だ。画面で説明してあるとわかりやすい。ボタン４つ使用。

GAME MODE SELECT



■リーグ戦モードと対戦モードをご用意してみなさまをお待ちしています。とっとと選ぼう。

LEAGUE SELECT



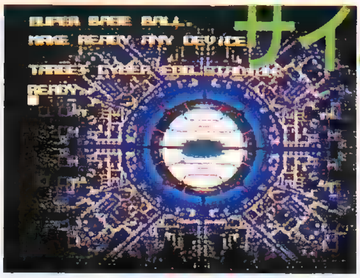
■ふたつのリーグがあなたのご指名をお待ちしています。指名料無料。チェンジも無料。

TEAM SELECT



■あなたのお気に入りのチームを選んでね。写真で指名できます。ウフ。ミラールームはなし。

サイバー野球はサイバーエッグ球場で！



⬆これが、これがサイバーエッグ球場。外観からは想像もつかない、あっと驚くしかけが。

戦いの舞台は、サイバーエッグ球場。未来の野球スタジアムだからして、構造がヘン。観客席はガラスで覆われていて、ホームランゾーンが極端にせまい。しかも、しかけが豊富(強引)。

ボールが吸いよせられて、止まってしまうボールストップゾーン、野手のジャンプ力がビョョョーンと跳ね上がるジャンピングゾーンなどウハウハなしかけが目白押し。ただ、じゃまなだけという気もしないでもないが。ああ、気にするでない。



PLAYING

投げて、打つのだ

心配ない。フィールドが変わっていても、しょせん野球は野球。ボールをバットでひっぱたいて、走る。ホームベースを踏めば1点。野球を知らないというのなら、ルールブックを買ってきて勉強するとよいでしょう。



⬅サイバーエッグ球場には京都の町並のような格子模様が描かれている。

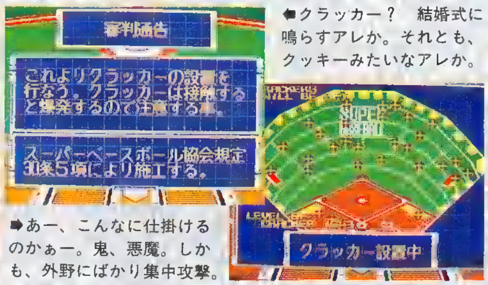
➡巨乳選手ゴールイン。胸の谷間に紙吹雪が入りそうなくらいのスーパー巨乳だ。

巨乳ゴールイン！

TRAPS

クラッカー地獄！

各イニングの開始時に、審判がグランド上にクラッカー爆弾を仕掛けてくださる。触るとドカンと爆発して、野手が動けなくなる。まるで、どこかのプロレス団体みたい。鉄条網や有刺鉄線は引かなくてもよいのか。



⬅クラッカー？　結婚式に鳴らすアレか。それとも、クッキーみたいなアレか。

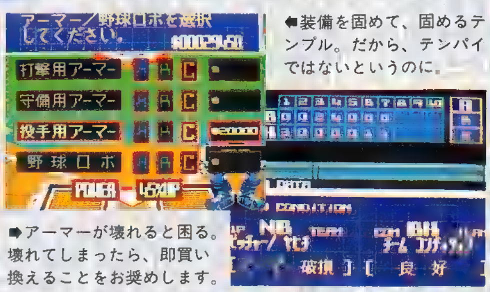
➡あー、こんなに仕掛けるのかぁー。鬼、悪魔。しかも、外野にばかり集中攻撃。

こんなに仕掛ける

STATUS

助っ人を買う！

ジャンジャンお金を貯めて、アーマー(防具)やロボットを買い揃えて戦うのだ。まわりに、金権野球とかケンカ野球とか言われようが知ったこっちゃない。とにかく、勝てば官軍、負ければゲームオーバーである。



⬅装備を固めて、固めるテンプル。だから、テンパイではないというのに。

➡アーマーが壊れると困る。壊れてしまったら、即買い換えることをお奨めします。

具合いはいいか？

2020年の比類なきファインプレー

西暦2020年でも、ファインプレーは比類なき楽しみである。ましてや巨乳娘の見せるそれといったら、いまも昔も変わらぬ、ナイスシーンである。では、そのさわりをご紹介。あ、お客さん、踊り子には触らないでください。

スライディングキャッチ



⬅ダイナミックなスライディングキャッチ！　ボールの大きさと比べて、グローブがやたらでかいぞ。

巨乳キャッチ

➡おおっ！　ボールが3つもあるぞ。と、思ったら、ふたつはおっぱいだった。なんと。

クロスプレー

⬅クロスプレーは、ズームアップして再現。アウトかセーフか微妙なところもバッチリわかりますね。

COLUMNS



星野監督の退団が決定して、とても残念である。星野以外に、中日ドラゴンズを優勝させられる監督がいるのだろうか。こうなったら、助っ人ロボットでも導入して、中日ドラゴンズの再建を心から願うものである。

ところで、監督といえば、村西監督。村西監督インタビューに同行する機会を持ったのだが、これが、大緊張。ビデオチェック魔のワタシにとって、村西監督はスティーブン・スピルバーグと並ぶ大人物である。そんな大人物を前に、私の足はガクガク、■ヘコヘコ、駅弁ベンベン。なお、代々木忠監督はジョージ・ルーカスで、斉藤修監督は、スタンリー・キューブリックといったところか。中野D児は、ジャッキー・チェンかな。

キャラクターデザインは進化するか



ゲームの映像はハードの進化によって、派手に、リアルになってきた。でもこのままリアル化するだけなのか!?

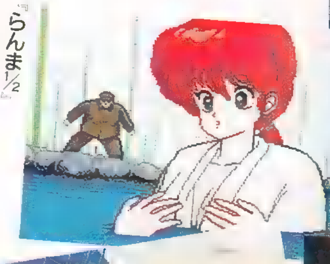
ハードは進化したが

まず、右の4点の画面写真を見てほしい。どれもきめ細かなグラフィックと、あざやかな色使いをしているよね。これらはどれも16ビットマシンやCD-ROMといった、リアルな映像表現がウリのハードのゲーム。メガCDや、スーパーCD-ROMなどの発売が相次いでいることからもわかるように、今後のゲームのキャラクターデザインはどんどんリアルになるのだッ！という声が日増しに高まっている。

「そのうち、RPGのキャラクターやモンスターもまるでSFXのように表現できるようになるでしょう。ユーザーの想像力に頼らずに、誰にでもこのモンスターはこういう動きをするものだ、と認めさせられるように」(某ハードメーカー)

しかし、これからのゲームは、本当に映像をリアルにしていくだけなのか？　いままで慣れ親しんできた、3頭身キャラクターやワイヤフレーム画像とは、もうお別れなのか？　メーカーやプロデューサーなど関係者に尋ねてみた。

『らんま1/2』



『ウルトラマン』



『雀偵物語』



『ラストハルマゲドン』



⬆ますます映像の性能を上げるハード。ソフトも対応して、派手なものが多くなった。

ゲームスクールでの意見

「緻密なグラフィックが可能だからといって、そのままリアルな絵ばかりになるという一元的な進化はしないと思いますね」

バンタンデザイン研究所の電脳クリエイション学部で講師を務める森脇裕之さんは言い切る。

むしろ、ハードが進化することによって発想がより自由になり、グラフィックデザインのスタイルを選択するゆとりが出てくるのではないか。実写そのままのリアルな表現も選べれば、いかにもコンピューターらしいワイヤフレームでの表現も選べるというように。

「すでにテレビやビデオでは、リアルかどうかではなく、なにを表現するのかが問題になっている」

森脇さんはそう指摘する。おなじクリエーターなのに、ほかのメディアではすたれてしまった、表現の技法の問題ばかりを論議するのはおかしい。グラフィックが弱い＝駄目なゲーム、ではないのだ。モノクロのゲームボーイソフトが、人気ゲームの上位に位置することだってあるのだ。

「もっとも、グラフィックがすべてではないと見えてきたのは最近ですけどね」

ゲームマシンの表現力が上がったことで、かえって本質的な問題が現われてきたのだ。

「結局、おもしろさが基本ですべて、なんですよ」

森脇さんは締めくくった。



⬆森脇さんは熱心に意見を語ってくれた。



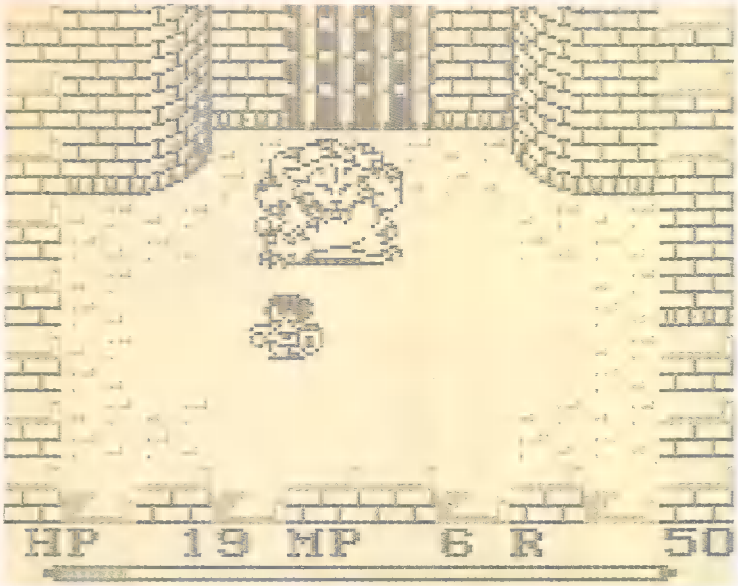
⬆学生は数人でゲームの制作実習をする。



⬆学生制作コンピューターグラフィック。



⬆やはり学生の作品。色合いが美しい。



⬅『聖剣伝説』の画面写真。このヒーローのデザインはどうつくられたのか。



➡休息室でくつろぐスクウェア開発部の人々。このようなチームが3つほどある。べつにエッチな本は落ちていなかったぞ。チェッ。



⬇渋谷さんが提供してくれた、『聖剣伝説』の資料の数々。これでも、ゲームボーイは制作が比較的ラクなのだそうだ。



⬇ロゴのラフデザイン。これも渋谷さんの仕事。もちろん、一発でオーケーがでたわけではない。

スクウェアはこう考える

今回、取材に応対してくれた、開発部の渋谷員子さんも、ハードの進化はリアルな絵の多用にはつながらない、という意見だった。

「ゲームはシナリオや世界観が第一です。キャラクターデザインも、シナリオに合うのはどのようなものか、というところから入ります」

天野喜孝や小林智美などの、有名デザイナーに描いてもらうのも、彼らのタッチがゲームの雰囲気と一致するからなのだ。

「キャラクターデザインを決定するのは、ハードの種類ではありません。シナリオに描かれた雰囲気やセンスという感覚的なものです」

いくら細かい表現が可能なマシン用ゲームといえども、デザインばかりリアルになるということはないのだ。

「ゲームのイメージを大切にしたいという理由から、『ＦＦⅣ』でも3頭身キャラクターを使いました」

たしかに、スーパーファミコンの性能を活かせば、いままでのファミコンでは不可能だった、リアルな8頭身キャラクターを動かせたかもしれない。けど3作目までに確立された『ＦＦ』のイメージが狂うために、そうしなかったのだ。

「まあ、色数が増えてくれて楽になりましたけどね。」

苦笑しつつ渋谷さんはいった。

今後も、このシナリオ優先、世界観第一の態度は変わらないということだ。



⬆これからあとは『聖剣伝説』の資料集。このふたつは主人公たちのラフデザイン。



⬆決定稿を広告などに使用するため描き直したもの。色塗りが難しかったそうだ。

デザイナーという仕事



渋谷さんのお姿。となりは営業の岡宮氏。

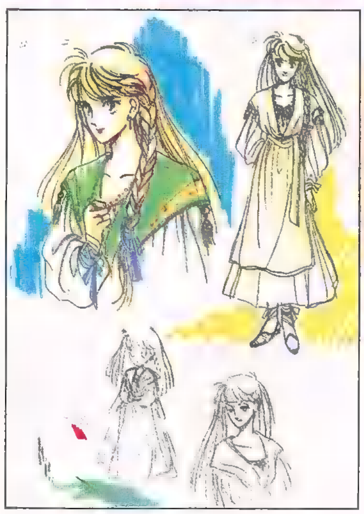
渋谷員子さんによると、スクウェアにキャラクターデザインという職種はないという。

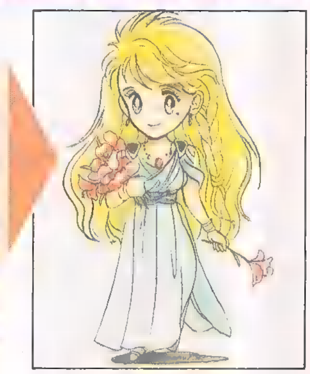
「ゲームのグラフィックは1チーム4～5人でやるんです。その全員が、キャラクターから背景までグラフィックをなんでもします」

実際、渋谷さんはキャラクターデザインからドット絵の作成、ワールドマップの作画など、デザイン関係のあらゆる仕事をこなしてきた。

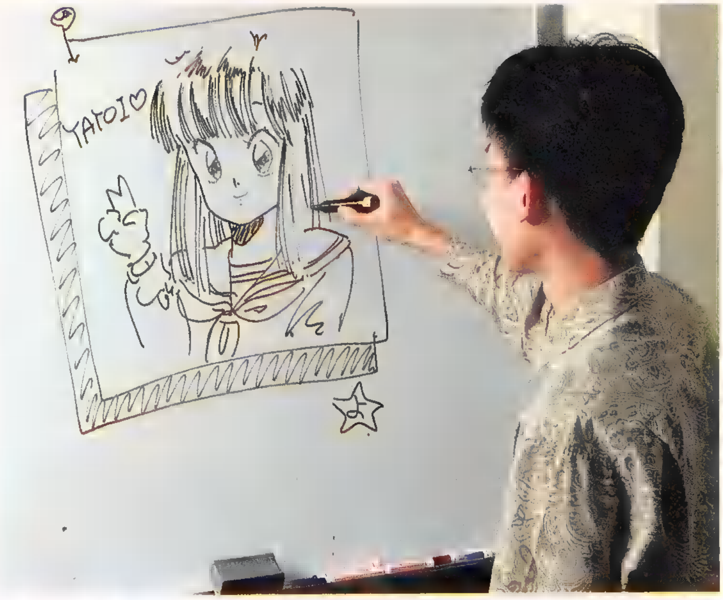
「『ＦＦ』では『Ⅰ』から『Ⅲ』、それから『聖剣伝説』。『ロマンシング サ・ガ』も担当してます」

特に、『聖剣伝説』ではキャラクターのラフデザインから決定稿まで描いた。このページのイラストはみな渋谷さんの仕事だ。今後は、『指輪物語』のような絵のゲームを作りたいそうだ。





左はまだラフデザインの段階のヒロイン。頭身などを気にせず、イメージを固めている段階だ。上は決定稿。これからさらにドット絵が起こされる。



⬅登場人物のひとり、やよいのイラストをホワイトボードに描いてもらった。



⬆ソフトのなかに入っているポスター。ゲーム中のキャラクターが勢ぞろいしているのだ。



⬅『メタルスレイダーグローリー』の資料を眺める☆よしみるさん。

PROFILE

☆よしみる　高校卒業後、絵の道に進む。マンガ、イラスト、カット、ゲームなど、メディアにはこだわらずに活動を続け、プロとしては8年になる。代表作は『メタルスレイダーグローリー』。練馬の自宅に仕事場を構え、まったくのフリーとして今回の作品をプロデュースした。昔よりHAL研究所の仕事に携わっていたが、ビジュアルからシナリオ、演出まで総合的にゲームに関わったのは初めて。

☆よしみるはこう考える

HAL研究所から発売されている『メタルスレイダーグローリー』を手がけた☆よしみるさんの意見は、さらに厳しい。

「だいたい、今回のゲームのキャラクターは、もとから僕の絵のタッチのままなんです」

ファミコンでは表現が難しいので、女の子の髪をソバージュにしなかったり、メカを線でなく面でデザインしたりと、制約は受けているものの、基本は、

「自分が楽しいことをやる」

ことにあるという。自分の考えたシナリオで、自分の絵を動かし、それをユーザーに楽しんでもらうということこそが、☆よしみるさんにとっては大切なのだ。

だから、CD-ROMなどの進化したハードにも、演出面での期待しか抱いていない。音楽、色合、動き方など、演出は総合的にパワーアップできるだろうが、

「絵のタッチは、これが僕のものですから、ちょっと変えたくないですね」

との考えなのだ。たとえば、戦闘シーンなど、縮小、拡大機能を使うことで奥行きのある描写が可能になるだろうが、そこで動くキャラクターは、あくまで☆よしみるさんのタッチのものなのだ。

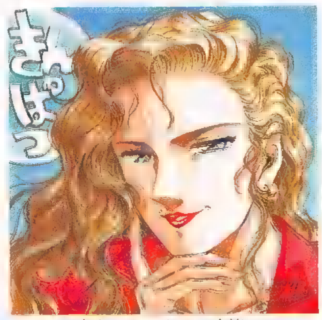
「それに、グラフィックスだけリアルに実写に近づけても、ゲーム全体のバランスが崩れてしまうんじゃないかと思うんですよ」

つまり、いくらマシンの性能がよいからといって、世界観にそぐわないキャラクターデザインを設定しても、ゲームは調和のないものにしかならないという見方をしているのだ。

「とにかく、不自然じゃないものを作りたいんですよ、僕は。それはゲームの常識からみて自然なのではなく、ほかのどんなジャンルの常識に照らしあわせても不自然じゃないものを、ですね」



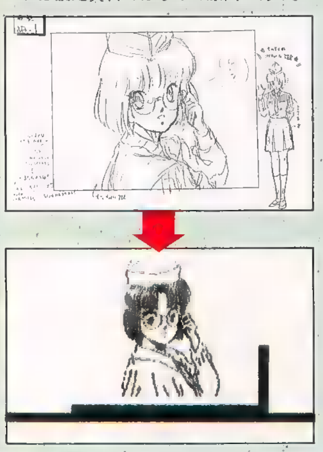
⬅彩色されたキャラクターのバストアップのイラスト。



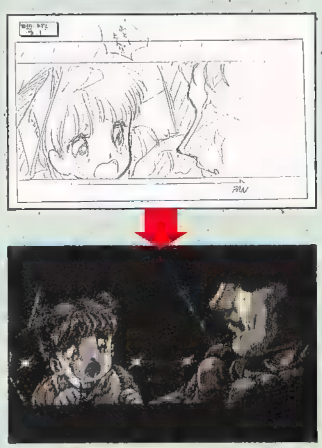
⬆これは☆よしみるさんの直筆イラスト。忙しいところ無理に描いてもらった。

原画とドット絵はこう変わる

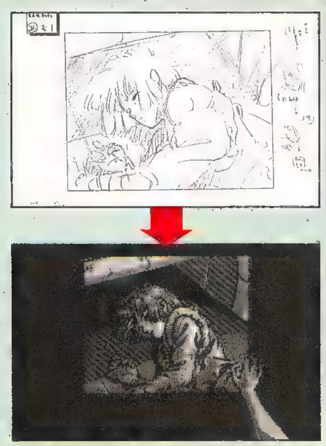
⬇登場人物のキャティの振り向くカット。これは設定資料ではなくて原画である。



⬇主人公の妹、あずさの回想シーン。ドット絵と原画とでは微妙に構図が違う。

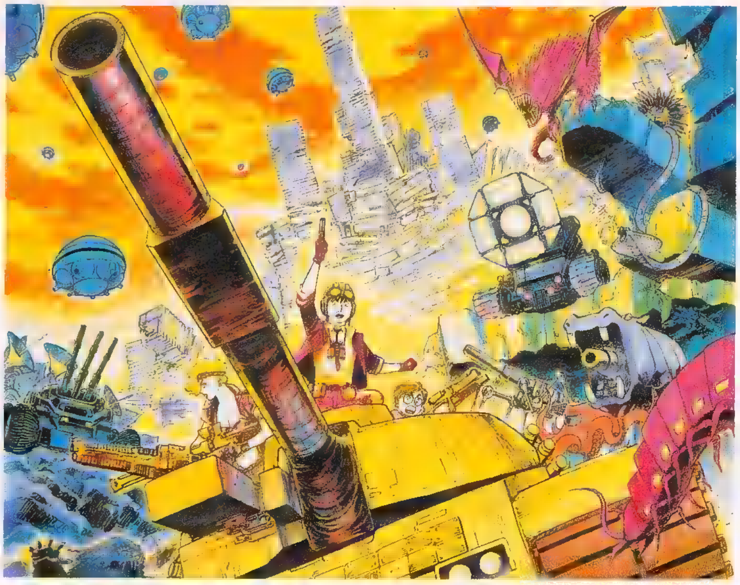


⬇これもキャティが倒れている場面。アニメでもそのまま使えそうな原画だ。





⬆完成した製品版の画面。単純にリアルなのではない、ドット絵特有の味がある。



←広告などに使うため描かれたイラスト。ラフともドット絵とも異なる絵柄。

以上ここまでは、ゲームスクール、メーカー、フリーのデザイナーと、ゲーム業界の状況にかなり詳しい人々に述べてもらった意見。そこで最後はマンガが本業だが、ゲームのキャラクターデザインを経験したことのある山本貴嗣さんのお話を聞いてみた。

PROFILE

山本貴嗣　1959年1月1日、山口県防府市生まれ。19歳の時、週刊漫画アクション『予備校らぷそでぃ』でデビュー。代表作は『最終教師』、『エルフ・17』など。現在、コミック・GENKIに『セイバー・キャッツ』を連載中。来年春より某誌にて連載開始のため、新作のぷろっとを思案中。家族は妻に猫が1匹。趣味は古代中国および武術全般の資料収集。本文のように宮岡氏とは中学よりの親友。高校では合作マンガも。

山本貴嗣はこう考える

ゲームのキャラクターデザインをやるのは、ほとんどこれが初めてです。以前にも企画はあったのですが、途中で潰れてしまい、この『メタルマックス』が、世に出たものとしてはこれが最初のものとなります。

家でもゲームをしたことのない僕が、どうしてデザインをしたかというと、このゲームのプロデュースをした宮岡さんは中学以来の友人でして(笑)、ここんところはあまり連絡をしていなかったのが、「ゲームを作るから絵を描いて」と言ってきたんですね。

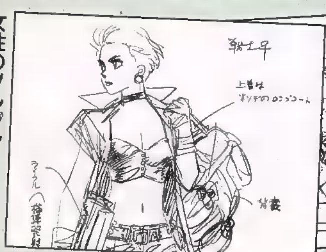
ですんで、仕事の範囲としては、本当にデザインだけです。シナリオ作成に参加するどころか、モンスターなら、あるメカとある生物を融合させたデザインで、という大体の方向を示してもらいそれを山本流にアレンジするというのが基本でした。それを、宮岡さんのほうと何回かキャッチボールして仕上げていったんです。キャラクターのデザインでも同じです。

感想？　そうですねえ、シンドさ3割、タノシさ7割ですか。結構、楽しんで仕事がやれましたよ。

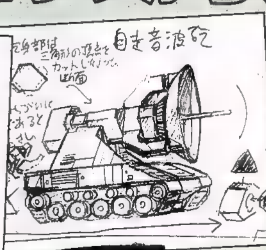
とくにね、僕の場合シルエットじゃなくて、描きこんだディテールでキャラクター性を出すタイプなので、最初は正直言ってこの仕事を引き受けていいのか迷ったんですよ。やはり、ドット絵にすると細かいところはトンでしまいますからね。けど、そこを自分なりにシルエットのおもしろさを出すよう頑張ってみたんです。そのあたりがオモシロかったし、シンドかった。いまファミ通で連載中の『NESIA!!』も、そのシルエットを重視したデザイン、という点ではずいぶん気をつけているんです。

そしてね、そんな風に一度ファミコンでキャラクターデザインをしてみますとね、やたらにゲームの映像がリアル化してしまっていいのか、ちょっと疑問に思うんですよ。ほら、昔の日本の絵巻物なんかでも、そんなにリアルじゃない、むしろシンプルな表現をしていますよね。で、それだからかえってこちらのイマジネーションが刺激される。ゲームのビジュアル、キャラクターデザインなんかもおんなじなんですよね。高度な表現をすればするほど、受け手の想像力を束縛してしまうんじゃないかなあ。無論、表現の幅が広がることは、作り手にとっては幸福なんですけど。両刃の剣なんですよ、リアルさというものは。おぼれないようにしないと。

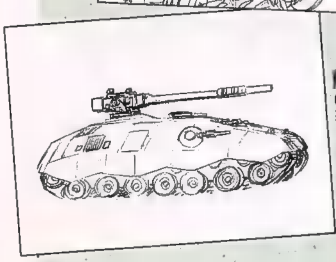
描きこまれたラフからカタチが大切なドット絵へ



女性のソルジャー



自走音波砲のスケッチ



敵の装甲戦闘車両

インタビューにあるとおり、ここにあるデザイン画の数々は、ディテールにとても凝っている。とくに、メカのデザインなどは見えないところまでよく考えられている。キャラクターのデザインも、上着を半袖のロングコートにするなど、細部まで練られている。

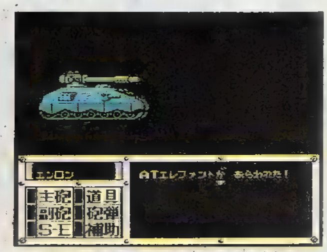


↑ロングコートにラフの面影がある。



↑迫力はドット絵でも死んでいない。

こちらは実際のゲーム画面。ラフスケッチの段階から、どこがどう変わったのか、よく見比べてほしい。ドット絵にしたことで、結果的にディテールは簡略化されているが、ラフでのイメージが確かでないと、ただ単純な絵になってしまうのだ。



↑中間色を多用した色合にも注目を。

PRESENTS 読者プレゼント

11月8日号の当選者は12月6日号（11月22日発売）で発表だ！

ゲームソフト

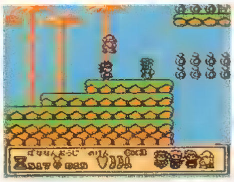
1 LUNAR —THE SILVER STAR—
■ゲームアーツ　メガドライブ



メガCD用の期待のRPG。羽根がはえたネコみたいな動物はペットのルナ。りっぱなパーティーの一員。セーブとかを担当してくれる重要なヤツだぞ。

3名

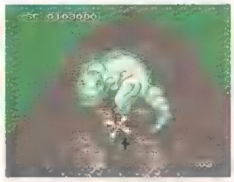
2 バナナン王子の大冒険
■タカラ　ファミコン



ばななんバナナンばななん！　ってなわけでバナナン王子が大活躍するぞ。

3名

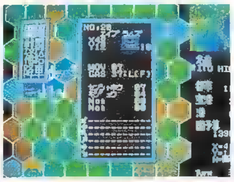
3 ディメンション・フォース
■アスミック　スーパーファミコン



上空と低空の2種類の高さがある、たてスクロールのシューティングだ。

3名

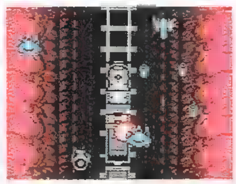
4 キャンペーン版大戦略II
■マイクロキャビン　PCエンジン



8つのマップをクリアーしていく、キャンペーンモードが加わったぞ。

3名

5 GGアレスタ
■コンパイル　ゲームギア



超本格的たてスクロールシューティング。武器が4段階にパワーアップ。

3名

テレホンカード

6 中山美穂



フジテレビ系、月曜夜9時から放送中のドラマで、22歳の看護婦役を熱演している中山美穂ちゃん。12月にはニューアルバムも発売されるのだ。

ホワイト加刷

5名

7 西田ひかる



8月に行なわれたサマーコンサートツアーを収録したビデオ『真夏上手』が発売されたばかりのひかるちゃん。

110-96322

5名

8 ファイナルファンタジーIV



ホワイト加刷

イージータイプが10月29日に発売される『FF IV』のテレカなのだ。

3名

9 ターミネーター2



ホワイト加刷

総制作費が130億円という超大作、『T2』のテレカ。キミはもう観た？

3名

10 魍魎戦記MADARA



'90年3月にファミコンで発売されたRPG。原作は同名のコミックだ。そろそろスーパーファミコン版も？

ホワイト加刷

1名

しめきり 10/31 当日消印有効

応募券 11月8日号

◆応募のきまり◆

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお、都合により、賞品の発送は当選発表後1～2カ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

10/18号の当選者発表

ゲームソフト

●テトリス2+Bombliss
東京都　木村健介
京都府　高橋ひとみ
兵庫県　林　里美

●F-1エキゾーストヒート
神奈川県　鶴田純也
兵庫県　平野泰宏
山口県　樽谷弘志

●ワールドサーキット
埼玉県　福島克章
山口県　細谷善春
滋賀県　宇佐美徹

●天下布武
東京都　易田隆昌
神奈川県　松本　勝
福岡県　津田義博

●がんばれゴエモンさらわれたエビス丸
北海道　盛岡慎也
埼玉県　松尾隼和
東京都　松西絵理

テレホンカード

●鈴木保奈美
新潟県　高橋幹夫

●超魔界村
青森県　石藤博志
宮城県　石川昌幸
福島県　桜井孝光
千葉県　上古仁志
神奈川県　市川賢一
神奈川県　田嶋敏行
静岡県　川端啓之
新潟県　高橋正[illegible]
新潟県　鷲津由紀夫
石川県　林　広真
福井県　藤岡豊彦
愛知県　鈴木通隆
愛知県　冨谷和正
岡山県　吉田伸一郎
岡山県　[illegible]田裕之

●牧瀬里[illegible]
兵庫県　鈴木専一
香川県　諸頭貴洋

●アイルトン・セナ
愛知県　森下鮎子

●前田日明
愛知県　岡田智和

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。



10月25日発売

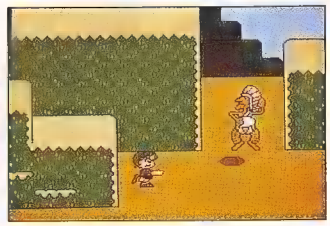
ファミリーコンピュータ用ロムカセット
定価6,200円(消費税別)

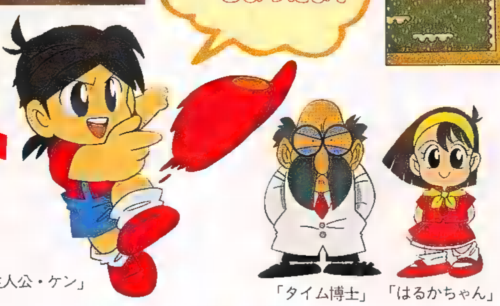
ドキ・ドキ ドッキリ!

異次元(いじげん)のコーフン「たいむゾーン」

若くてかわいい女の子をつけねらうマッドサイエンティスト「タイム博士」。ある日、その魔の手にガールフレンドの「はるかちゃん」がさらわれた。彼女を助け出す唯一(ゆいいつ)の方法は、迫りくる6つの時空(じくう)ゾーンをクリアし、タイム博士を倒すことだ。さあ、主人公「ケン」よ、キミよ、必殺キャップアタックで、ただちに「はるかちゃん」救出作戦を実行せよ!

ぼくらの なまえが きまったよ!





「主人公・ケン」 「タイム博士」 「はるかちゃん」

2,000名以上の応募の中から採用になったのは君だ。
斉藤憲司クン、
小川隆久クン、
有賀清隆クン、
本田昌之クン、
みんなどうもありがとう。

キミが攻略したゲームとは、次元が違う。

愉快・痛快

超次元(ちょうじげん)アクション「POPEYE2」

偶然見つけた宝島の地図。しかしその宝物を、あの悪漢(あっかん)ブルートがひそかに狙っていた……。次々とおそいかかる敵、迫りくる罠(わな)、おなじみのポパイが宝島を舞台にくりひろげる超次(ちょうじ)元活劇(げんかつげき)。さてキミは、とらわれたオリーブ達を救出し、見事に宝の山を手にすることができるかな?

対戦型(一人でも遊べます) ゲームボーイは任天堂の商標です。

11月22日発売

ゲームボーイ用カートリッジ 1M
定価3,500円(消費税込)

■本製品は、キング・フィーチャーズ・シンディケートとの契約により
ポパイの著作権を使用して株式会社シグマが開発・販売するものです




SUPER Famicom
縦スクロールシューティングゲーム
SHOOTING GAME
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
雷電伝説
RAIDEN DENSETSU
人気抜群のアーケードゲームが、装いも新たに
スーパーファミコンで、遂に登場!!
超高性能戦闘機"雷電"スタンバイ!
敵の要塞を撃破せよ!
激戦につぐ激戦!
クライマックスの連続!
執拗な敵の攻撃に君はどこまで堪えられるか?!
2人同時プレイ可能!
Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1991年11月末発売予定 SHVC-RD 希望小売価格(税込み) 8,700円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル TEL.03(3200)8587(代) ©東映動画/有限会社 セイブ開発 "スーパーファミコン"は任天堂の商標です。



スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
レミング
やさしさ測定機。愛
BATMAN™
ダイナマイトバットマン
12月発売
¥6,500(税別)
TM & ©1991 DC COMICS INC.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
サン電子株式会社 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL〈0587〉55-3500

Sun Electronics Corporation
SUNSOFT

ス



のレミングス。

海外マーケットでも話題独占。

IBMPC、AMIGA、ATARISTのユーザーたちを魅了した、あのレミングスが、いよいよジャパンバージョンスーパーファミコンで登場！ 世界のゲームファンの知性と頭脳を刺激するゲームソフトの王様に、君もチャレンジしよう。
レミングス・ジャパンバージョンは、この冬、熱く新発売です。

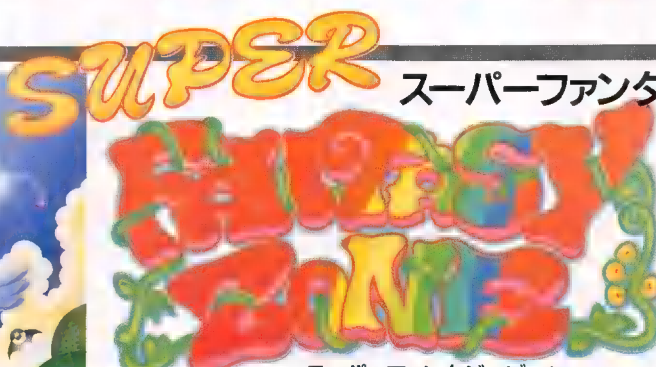
¥8,500(税別)

いよいよ12月発売

©1991 PSYGNOSIS LIMITED

MEGA DRIVE





スーパーファンタジーゾーン

スーパーファンタジーゾーンはメガドライブでしか遊べない。

1月発売

¥6,800(税別)

©SEGA 1987

テレフォンサービス(0587)55-1120

坂口博信独占インタビュー

ＦＦ新聞

発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111(大代表)
〈第15号〉
平成３年(1991年)11月８日発行

ＦＦシリーズの生みの親がいま明かす秘話



『ＦＦ新聞』今週と来週の２回は『ＦＦⅣ』の坂口博信チーフディレクター(写真)のインタビューを大紹介するぞ。

――坂口さんは『ＦＦ』の企画段階からずっと担当されていますね?

坂口　ええ、そうですね。『Ⅰ』は最後まで参加してデータを作り、『Ⅱ』、『Ⅲ』はおもに戦闘以外の部分をやりました。『Ⅳ』では、全体のコンセプトとあとはディレクション、つまりみんなのお尻をたたいて「ここはそうじゃない」というような……。

――まとめ役ですね。

坂口　まあそうです。

――それでは、『ＦＦ』シリーズの制作についてお聞きします。企画された際に、大きな影響を受けたゲームはありますか?

坂口　『ドラゴンクエスト』って言ったらまずいですかね(笑)。意識はしていましたね。影響を受けたといえるのはやっぱりアップルで遊んだＲＰＧでしょう。『ウィザードリィ』とか『ウルティマ』とか。当時の楽しさが、制作の原動力です。

――じゃあ、『ＦＦ』も続編をどんどん作る?

坂口　『ウルティマ』がいま『Ⅶ』を作ってるんですが、あれは２、３年に一度だからそのうち『ＦＦ』のほうが数が多くなるんじゃないかな(笑)。

――確かにこのペースだと抜けますね。それでは、ゲーム以外に影響を受けたものはありますか?

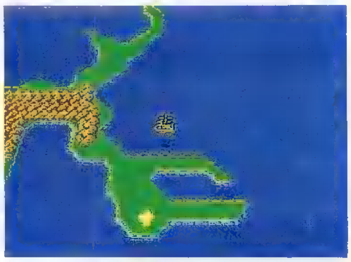
坂口　そうですね、とくにないんですが、ただ天野さん(キャラクター、モンスターデザインの天野喜孝氏)の絵が『ＦＦ』の世界観に大きな影響を与えていますね。『Ⅰ』を作り始めてすぐに、ゲームのプログラムを考えるのと並行してイメージの核になるものを探しました。で、スタッフの一致した意見として、やっぱり天野さんがいいということになったわけです。そしてデザインを天野さんにお願いすることに決まったあとでストーリーが固まっていったんです。

――なるほど、天野さんのイラストが先にあって、『ＦＦ』シリーズの世界はそこから出発しているんですね。では、シリーズを通して、開発で一番苦労する点というのはどのへんでしょうか?

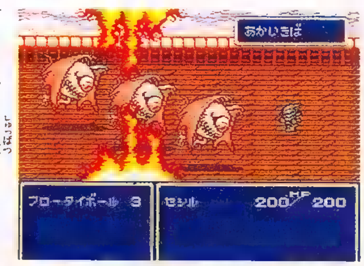
坂口　やはり、新しいシステムの部分ですね。たとえばアクティブ・タイム・バトルも、最初に子供を呼んでモニターしてもらったら最低の評価しかでてこないし、実際のできも最低でした。ぜんぜんおもしろくなかったんですよ。もちろん、企画段階ではおもしろいはずだったんで、そのイメージにできるだけ近づけていくのが大変です。

――毎回新しいシステムを導入するには、いろいろ苦労があるんですね。

今回はここまで。次回は意外なウラ話や『ＦＦ』に関する耳よりな新情報をお送りする予定なので、期待してほしい。



➡『ＦＦ』は『ドラゴンクエスト』と並ぶ長寿のＲＰＧシリーズになった。今後にも期待しよう。



⬅オープニングのなかで自動で戦闘が行なわれる。プレーヤーにＡＴＢを紹介しているわけだ。

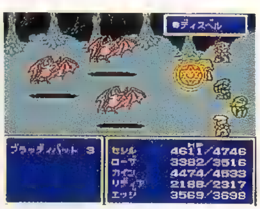
ＦＦプレーヤーズクエスチョン

吸血攻撃の巻

Q　コウモリみたいな敵と戦っていたら、攻撃を受けていないのに「じょじょに体力を奪われ力つきた」と表示されて戦闘不能になってしまいました。いったい何が起きたの?

東京都　金子一男

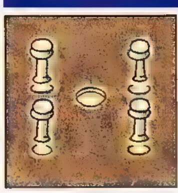
A　吸血攻撃を受けたり、"バイオ"の魔法をくらったりすると、戦闘が終わるまでＨＰが少しずつ減っていく。この状態は、システムの設定では"スリップ"と呼ばれているのだ。"スリップ"は、白魔法の"スロウ"や"ヘイスト"がかかっているのと同じような状態として扱われている。だから、"エスナ"や万能薬では治療できないぞ。"スリップ"によるＨＰの減少をくいとめたいのなら白魔法"ディスペル"か、同じ効果の"波動の杖"を使おう。"ディスペル"は、かけられた魔法効果を打ち消すので"スリップ"状態を治療できるのだ。



➡使いみちの少ない魔法だが、意外な効用がある。

▼ＦＦなんでも図鑑

デビルロード



⬅４本の柱にこめられた魔力が、空間のゆがみを生みだすのだ。

デビルロードとは、バロンの町とミシディアを結ぶ通路。海にへだてられたふたつの国を、わずかな時間で行き来できるワープゾーン。

両国の間に国交が樹立された際にデビルロードも作られた。最初に通ったのは、バロンの竜騎士隊長の花嫁となるミシディアの女性。のちにローザの母になる人だったのだ。なお、デビルロードというのは通称。強い精神を持たない者が使うと、体力を奪われて死ぬ危険もあるのが名の由来だ。



ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前（ソフトの場合はソフト名も）、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え（何月何日号のクイズか明記）を、わかりやすい字で書いて送ってね。

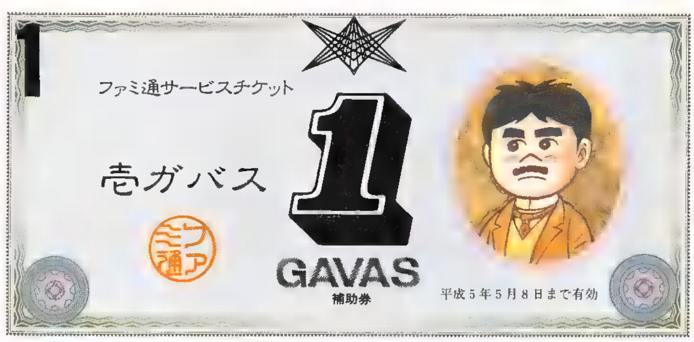
ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

今週のクイズ（○の中に文字を入れよう）
最新の『ドラクエ』情報が満載なのは？

DQ TI○ES

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。









※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週のクイズの応募の締切は1991年11月8日到着分まで!!

ARCADE MANIAC

アーケードマニアック　第44回

1979 SNK
『OZMA WARS』
文責：渋谷洋一
協力：二木康夫　毛利公信

流行りもの

『オズマウォーズ』は79年にSNK(新日本企画)社から発売された。左右の方向レバーひとつと発射ボタンひとつという、オーソドックスな古典的シューティングゲームで、当時のアーケードシーンではこういったスタイルのシューティングゲームが主流であった。ゲームセンターに置かれた筐体には、タイトー社の『スペースインベーダー』のコピーや模倣やらがあふれかえっていた。『オズマウォーズ』は'78年にデータイースト(DECO)社から発売された名作シューティング『スペースファイター』を完全に意識している。システム、サウンド、グラフィックデザイン。すべてが似かよっている。だが、そんなこととは関係なしに『オズマウォーズ』はヒットした。

それはゲームに当時の流行りもののエッセンスを適度に取り入れた斬新な設定がうけたからだ。コインを投入し、ゲームをスタートすると、松本零士原作の人気アニメ『宇宙戦艦ヤマト』のヤマトのような母艦が画面中央に現われ、自機にエネルギーの補給を行なう。ゆえに自機は、よくある3機設定のストック制ではない。自機はあくまでも1機で、エネルギーが尽きると機体が爆発してゲームオーバーとなるライフ制を採用している。エネルギーは何もしなくても少しずつ減っていき、敵や敵の弾に当たると大幅に減る。さらに空撃ちをしてもエネルギーは大幅に減少し、長時間プレーするには的確なシューティング能力を要した。

敵のグラフィックはDECO社の『スペースファイター』にあまりにも似ている。そんななかにも、当時の流行りものであるハレー彗星やそれに類したメテオなどといったネームやグラフィックがいくつも見られた。ハレー彗星はボス出現の前に現われ、破壊すると粉々に砕けて、その破片が無数の弾となって自機を襲った。

そんなメテオにしてもヤマトにしても、その存在や出現にほとんど意味がなく、必然性もない。単にプログラマーが、ヤマトやメテオが好きだとか、登場キャラクターを考えていたらそれが浮かんだ、くらいに、今では信じられないほど簡単に、軽く作られたにちがいない。逆にいえばコンピューターゲーム初期の時代には、この程度のものでも斬新で、十分人々の関心を引き付けることができた。

とにかく出せば売れるという、恵まれた時代だった。そんな温室のような環境のなかで、おごることなく良質なゲームを創り続けてきたメーカーが、今日のゲーム業界を引っ張るリーダー的存在になっているのは見て知るがごとしだ。

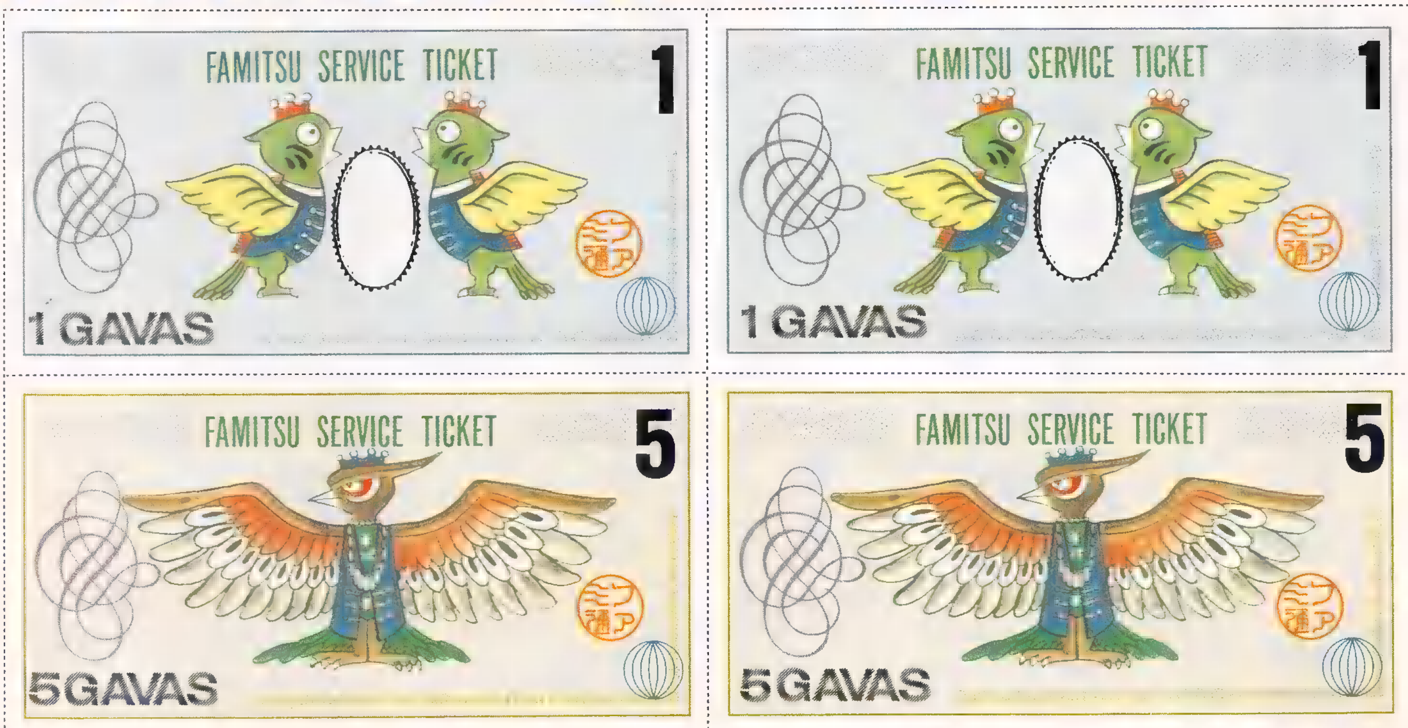


⬆よくある3機設定などのストック制ではなく、燃料が尽きるとゲームオーバーになる当時としても珍しいライフ制だ。



⬆撃ち外しは徐々に死につながる。一発一発の弾を着実に敵にヒットさせる腕と、ドット単位の正確な避けを必要とする。

※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません





チップコラム
必殺シリーズ
歴代殺し屋16

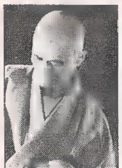
■秋の長雨、ヤだよね……



●中村主水（藤田まこと）南町奉行所定町廻り同心。昼間は〝昼あんどん〟と上司に言われ、夜は〝種なしカボチャ〟と嫁や義母にイビられているが、じつはのさばる悪を闇で裁く〝仕置人〟。武器は刀や脇差で、ときには豪快に斬り、ときには暗闇から忍び寄り、静かに相手を刺し貫く。何人もの仲間の最期を見届け、また仕置にかけた相手の数もはかり知れない、必殺シリーズ最強の男だ。10月からの新シリーズで15回目の登場。［必殺仕置人〜］



チップコラム
必殺シリーズ
歴代殺し屋16



●念仏の鉄（山崎努）女好きでがめつく、万事が金で動く男。島送りになった過去もあり、そのときに覚えた技術を活かし、骨つぎ師を職業にしている。必殺技は、その凶器のような指を使った背骨外し（新仕置人では肋骨外し）。レントゲン写真で撮影された殺しのシーンは当時話題になった。正常だか異常だかわからない怪人のような男だが、仕置人の組織乗っ取りの陰謀に巻きこまれ、壮絶な最期を遂げた。［必殺仕置人、新必殺仕置人］



チップコラム
必殺シリーズ
歴代殺し屋16



●辻平内（中谷一郎）金十両で人助けを引き受け、人を助けるためには人をも殺す、〝助け人〟のひとり。根っから明かるく大の煙草好きで、武器はキセルに仕込んだ手ヤリ。暗闇のなかから現われ、相手の一瞬のスキをつき、キセルを額にめり込ませる技を使う。別れた女房から毎月生活費をせびられたりしていたが、最後には助け人の組織が、奉行所の捜査の手にかかり、仲間とともに大脱出劇を演じて江戸の街から去った。［助け人走る］

チップコラム

必殺シリーズ
歴代殺し屋16



●村雨の大吉（近藤洋介）黒船来航の動乱にあけくれる時代を生きた、"仕留人"のひとり。じつは中村主水の義理の弟でもある。石工を商売としていてその握力はすさまじく、クルミや木の幹なども簡単につぶしてしまう。

必殺技は"心臓つぶし"で、撮影にはレントゲン写真に加えて心電図も使われた。人情家だが女好きでもあり、尼僧・妙心尼と関係をもっていて、妙心尼のセリフ「なりませぬ」は、当時流行語にもなった。［暗闇仕留人］





チップコラム
必殺シリーズ
歴代殺し屋16



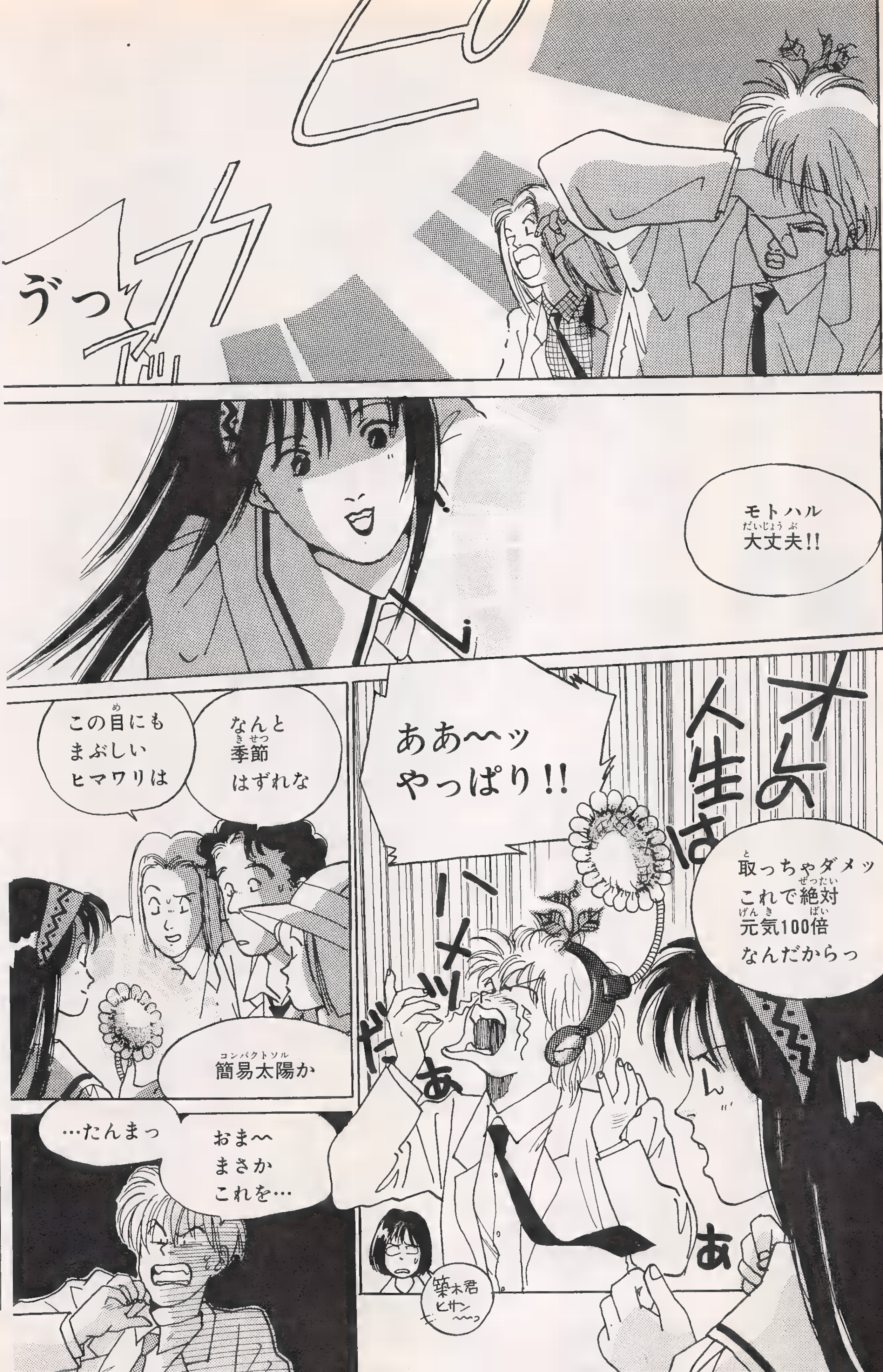
●知らぬ顔の半兵衛（緒形拳）女房（?）とふたりで「坊主そば」を経営している、スっとぼけた中年男。しかし裏の顔は、金で命ぎりぎり勝負をかける"仕事屋"のひとりである。殺しはカミソリで相手の喉を切り裂くという、理髪店業界から本当にクレームがきてしまった生々しいものだ。大のバクチ好きで、そのために仕事がヤバくなる事もしばしばあった。最終回、仲間を失い、そのかたきを討って江戸から逃げた。［必殺必中仕事屋稼業］

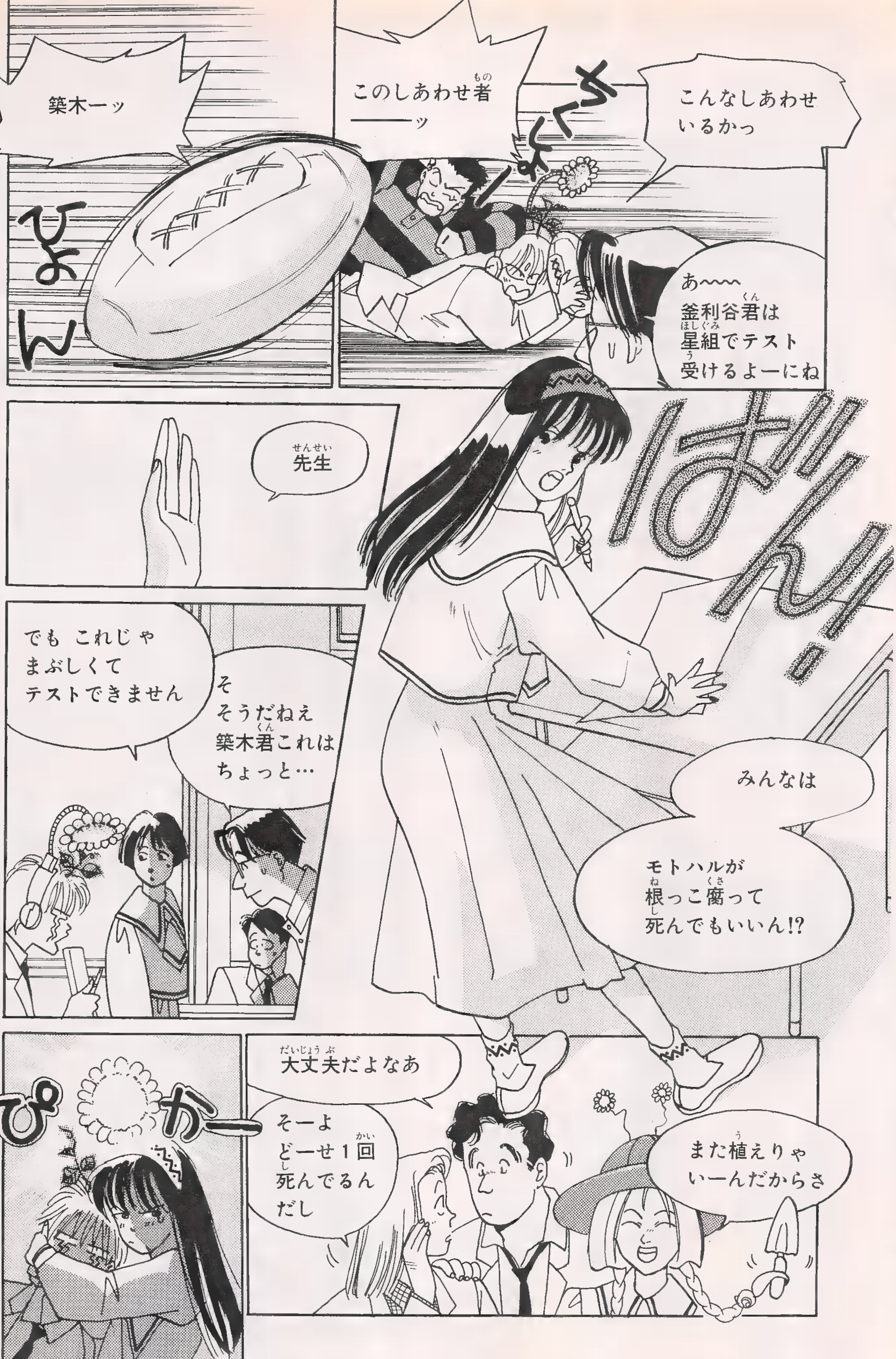
チップコラム

必殺シリーズ
歴代殺し屋16



●市松（沖雅也）無口で非情な一面と、子供らの前で微笑む一面をあわせもつ、一匹狼の殺し屋。主水に殺しの現場を見られたことがきっかけで、〝仕置屋〟に参入する。ふだん竹細工師を職業にしていて、殺しの武器もその腕を活かした鋭い竹串で、相手の急所をひと突きにする。先端に折り鶴をつけて相手の出血を止めたり、竹とんぼをつけて飛ばして殺したりもした。最終回、主水の協力で護送中に逃亡、江戸を去った。［必殺仕置屋稼業］





チップコラム

必殺シリーズ
歴代殺し屋16



●印玄（新克利）すこしそううつ症気味の破戒僧。自分の親を手にかけた事をきっかけに殺しの道に染まった。木を根っこから引き抜いたり、薪を真っぷたつに裂く怪力の持ち主で、殺しの技も相手をかつぎあげて、屋根から落とす豪快なもの。後半は、相手を丸めて階段からけ落としたりもした。相手がかならずさけぶ、「やめて、とめて」は話題になったが、殺した相手の一派との抗争に巻き込まれた仲間のために死亡する。［必殺仕置屋稼業］

チップコラム
必殺シリーズ
歴代殺し屋16

■怒ったマユラもグー



●やいとや又右衛門（大出俊）「石が流れて木の葉が沈む」世にはびこる悪をほうむる〝仕業人〟のひとり。〝やいとや〟とは現在の針灸師のことである。無類のプレイボーイで、また「〜ですねェ」とイヤミをよくこぼす。殺し技は、真っ赤に焼いた針を相手の額や心臓に刺す、というもの。腕っぷしにはまったく自信がなく、いつも相手のスキをついて殺す。たいへんな縁起かつぎでもあり、最終回、それが原因で仕業人は崩壊する。［必殺仕業人］

写真提供／朝日放送



11月29日号(11月15日発売)につづく!

羽田恵理香



撮影　中村誠作





はねちゃん、はねはね、はねP、
どんなふうに呼んでも、
この最高の笑顔が返ってくるね。



「ドラマとか観ると、みんな応援したくなっちゃいます」



アニメ『ハンサムな彼女』の主題歌『迷子にさせないで』って、どんな歌なのかな?

アニメにぴったりの、かわいい感じの曲ですね。恋する女の子の気持ちがすっごく現われている曲なんです。詞を読んで、「この気持ちわかるなぁ」なんていう人もいると思いますよ。

恋人いないからわかんないなぁ。

あら〜(笑)。

これまでは、CoCoのメンバー5人でいつも一緒だったけど、ソロになってからの変化は?

ボーッとできる時間は少なくなりましたね。

そういう時間を、ゲームボーイで過ごしたりとかしますか?

ああ、やりましたよ。私、大好きなんですよ。ファミコンのカセットはけっこう持ってて、覚えてるのは『ナッツ&ミルク』。それはファミコンが出て、すぐに本体と一緒に並んで買ったカセットで。そのときは手にマメができるぐらいやったんですよ。

ゲーマーですねぇ。ではでは、あっというまに最後なんですけど、熱いメッセージってやつを。

そうですね、私はファミコンも好きですし、アニメも大好きです。そんな私が今、アニメ『ハンサムな彼女』の主題歌を歌っているんですけど、もしアニメをあまり好きじゃない人がいたら、これを機会にアニメのほうにも目を向けてください。そして、私の歌をまだ聴いていない人がいたら聴いてくださいい、と。

お見事でした〜(と拍手)。

スタイリング/片爪千香子　ヘア&メイク/川上誠吾

アイドルウィークリー

IDOL LIVE

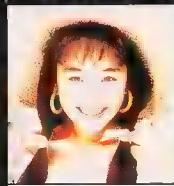
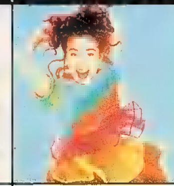
魅力全開ひかるちゃん! コンサート"真夏上手"

西田ひかるのコンサートが、この夏も行なわれたのだ。今回は8月26日に東京・厚生年金会館で行なわれたものを紹介するぞ。アルバム『Esprit』の曲を中心に、アンコールを含め全20曲、歌ありダンスありの盛りだくさんの内容。ひまわりのように明かるいひかるちゃんの、この夏をしめくくるコンサートだったのだ。





スケジュール表

	西田ひかる	森口博子	酒井法子	宮沢りえ	山瀬まみ
					
	所属・レコード会社 マナセプロダクション ポニーキャニオン	所属・レコード会社 第一プロダクション キングレコード	所属・レコード会社 サンミュージック ビクター音楽産業	所属・レコード会社 オフィス・メイシェ ソニーレコード	所属・レコード会社 ホリプロダクション キングレコード
トピック	今週のひかるちゃんは1日に愛知医科大、2日は中央大学の学園祭でイベントがあるぞ。それぞれ夜6時、昼1時に開演だから、近くの人はかけつけろっ!	学園祭たけなわの今週は、森口も2日連続で学園祭が入ってるぞ。近くの人は顔を出すべし。ヒマな人は両方とも行ってみようぜ! 何かいいことあるかも。	来年の3月から4月にかけて上演される、『サウンド・オブ・ミュージック』には、ボクらののりピーがリーズル役で出演するぞ。首を長くして待ってようね!	木曜日までドラマ・クリスマススペシャルの収録、その後海外へ立つりえちゃん。何の撮影かはちょっとヒミツだけど、今週も忙しいりえちゃんなのだ。	毎週水曜オンエアの、『クイズ世界はSHOW by ショーバイ!!』に出演中のまみちゃん。スルドイんだかとぼけてるんだかわからない妙な解答がグレート!
10/28 MON.	西田ひかるの痛快人間伝 収録 NHK JUST ONE MORE KISS ♡ 文化放送 夜11:45~	レコーディング	ドラマ収録	CX系 ドラマ収録	
10/29 TUE.	HICK'S GARDEN Tokyo FM 夜5:00~5:00 JUST ONE MORE KISS ♡ 文化放送 夜11:45~	笑っていいとも! CX系 昼12:00~1:00 ギミア・ぶれいく TBS系 夜9:00~10:54	ドラマ収録	CX系 ドラマ収録	三枝の爆笑愛ラブクリニック CX系 夜10:00~10:54
10/30 WED.	西田ひかるの JUST ONE MORE KISS ♡ 文化放送 夜11:45~11:55	やまだかつてないテレビ CX系 夜9:00~9:54 EXテレビ NTV系 夜11:55~0:50	ドラマ収録	CX系 ドラマ収録	クイズ世界はSHOW by ショーバイ!! NTV系 夜8:00~8:54
10/31 THU.	西田ひかるの JUST ONE MORE KISS ♡ 文化放送 夜11:45~11:55	クイズ! 年の差なんて CX系 夜7:00~7:54 レコーディング	サウンドパーティー NTV系 昼4:00~4:55	CX系 ドラマ収録	
11/1 FRI.	愛知医科大学イベント 西田ひかるの JUST ONE MORE KISS ♡ 文化放送 夜11:45~	石坂・森口の くっきん夫婦 TBS系 夜7:00~7:30	ドラマ収録	海外ロケ	クイズ ところ変われば!? TX系 夜8:00~8:54
11/2 SAT.	中央大学 学園祭 イベント 鶴ちゃんのプッツン5 NTV系 昼5:10~6:00	岐阜教育大学 学園祭 イベント タモリの音楽は世界だ TX系 夜10:00~10:54	ドラマ収録	海外ロケ	情熱ワイド ブロードキャスター TBS系 夜11:00~11:54
11/2 SUN.	西田ひかるの 痛快人間伝 NHK 昼10:00~10:44	関東学院女子短大 学園祭イベント	ドラマ収録	海外ロケ	



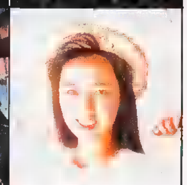


⬅バックとの息もぴったり、コーラスのおネーサンと踊るひかるちゃん。ダンスも得意なのだ。



➡アイドルナンバーワンとの呼び声も高い、ひかるちゃんの歌唱力を余すところなく披露してくれたのだ。

⬅終盤、風船が2千個も出てくる演出。ひかるちゃんから会場へのプレゼントに、みんな大満足だったぞ。

田村英里子	かとうれいこ	千堂あきほ	高橋由美子	桜井幸子	高岡早紀	ribbon	堀川早苗
							
所属・レコード会社 サンミュージック キングレコード	所属・レコード会社 イエローキャブ パイオニアＬＤＣ	所属・レコード会社 ピラミッド ワーナージャパン	所属・レコード会社 ビッグアップル ビクター音楽産業	所属・レコード会社 サンミュージック ソニーレコード	所属・レコード会社 ボンド ビクター音楽産業	所属・レコード会社 田辺エージェンシー ポニーキャニオン	所属・レコード会社 メビウス ポニーキャニオン
この本が発売されるころにはもう、英理子ちゃんの写真集が本屋さんに出てるかもしれない。イタリアの風景をバックに英理子ちゃんがほほえんでいるのだ。	今週はれいこちゃんも学園祭のスケジュールが入っているぞ。宇都宮の独協医科大学と、大阪商業大学のふたつなので、れいこちゃんに会いたい人は急げ！	今週も、学園祭をメインに大活躍のあきほちゃん。２日の土曜日には、福井工大でのイベントが待っているぞ。学園祭の女王は今年も健在ってカンジだね。	『フリフリ天国』、『サウンドパーティー』が終わったかわりに、こんどは３つも新番組が入って、快進撃バキバキの由美子ちゃん。この秋は赤丸急上昇だ！	ドラマの収録に大忙しの幸子ちゃん。実はいま、学校の中間テストの真っただ中なのだ。アイドルといえども、学生の本分を忘れない幸子ちゃんに拍手！	早紀ちゃんにも学園祭のスケジュールがいっぱいはいってるぞ。和歌山県大、静岡県大、長崎県大の３校。まさに大忙しだ。みんなで応援に行こうね！	９月８日に日比谷野音で行なわれた、ribbonのコンサート『HARLEM NIGHT』のビデオが、もうすぐ発売される。これで会場でのアツい空気を味わえるぜ！	番組も大好評のトトメスは、無事53体のナイルの悪魔を集めることができるか？　集めてそのまま飼ってもらえるんなら、ナイルの悪魔になりたいよね!?
映画撮影 **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	**志村けんのだいじょうぶだあ** ＣＸ系 夜8:00～8:54	**だいじょうぶだあ** ＣＸ系 夜8:00～8:54 **真夜中ジャンクション** ＴＢＳラジオ 夜0:40～1:00	**高橋由美子のおしゃべり天使** 文化放送 夜10:45～10:55	ドラマ収録　ＴＢＳ系	**高岡早紀** **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40		**不思議少女** **ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
ＮＴＶ系　ドラマ収録 **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30		**ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～ **真夜中ジャンクション** ＴＢＳラジオ 夜0:40～1:00	**高橋由美子のおしゃべり天使** 文化放送 夜10:45～10:55	ドラマ収録　ＴＢＳ系	**高岡早紀** **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40	**シンデレラＥＸＰ** ＡＮＢ系 夜0:30～0:55	**不思議少女** **ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
ＮＴＶ系　ドラマ収録 **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	**ROCK SHOW** 収録　ＣＸ系	**愛さずにいられない** ＮＴＶ系 夜10:00～10:54 **真夜中ジャンクション** ＴＢＳラジオ 夜0:40～1:00	**高橋由美子のおしゃべり天使** 文化放送 夜10:45～10:55	ドラマ収録　ＴＢＳ系	**和歌山県立大学** **学園祭**　イベント **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～	雑誌取材	**不思議少女** **ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
ＮＴＶ系　ドラマ収録 **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	**新諸国慢遊記** 収録　ＣＸ系	**ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～ **真夜中ジャンクション** ＴＢＳラジオ 夜0:40～1:00	**高橋由美子のおしゃべり天使** 文化放送 夜10:45～10:55	ドラマ収録　ＴＢＳ系	移動日 **NO MORE TEARS** ニッポン放送 夜0:30～0:40		**不思議少女** **ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
ＮＴＶ系　ドラマ収録 **ビー・マイ・セルフ** 東海ラジオ 夜11:20～11:30	**ララバイ刑事'91** 収録　ＡＮＢ系	**ときめきCrescendo** 文化放送 夜11:00～ **真夜中ジャンクション** ＴＢＳラジオ 夜0:40～1:00	**ミュージックパフェ** ＮＴＶ系 昼5:30～6:00 **極楽スタジアム** ＮＴＶ系 夜7:30～8:00	ドラマ収録　ＴＢＳ系	**静岡県立大学　学園祭** イベント	雑誌取材	**不思議少女** **ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
ＮＴＶ系　ドラマ収録	**独協医科大学　学園祭** イベント **発見！　おいしいお店** ＣＸ系 夜10:56～11:00	**福井工業大学** イベント **まじかる頭脳パワー!!** ＮＴＶ系 夜8:00～8:54	**学習院大学　学園祭** イベント	ドラマ収録　ＴＢＳ系	移動日	**週刊スタミナ天国** ＣＸ系 昼1:00～2:55	**不思議少女** **ナイルなトトメス** 収録　ＣＸ系
ＮＴＶ系　ドラマ収録	**大阪商業大学　学園祭** イベント **ララバイ刑事'91** ＡＮＢ系 夜8:00～8:54		**早稲田大学　学園祭** イベント	ドラマ収録　ＴＢＳ系	**長崎県立大学　学園祭** イベント	**ハートにribbon** ニッポン放送 夜10:00～10:30	**不思議少女** **ナイルなトトメス** ＣＸ系 朝9:00～9:30

NTV：日本テレビ　CX：フジテレビ　ANB：テレビ朝日　TX：テレビ東京

CM GIRLS 山下恵美子

ブヨに刺されたって私、負けません!?



浴衣姿の女のコの笑顔がまぶしい、フジフイルムのリアラのポスター。今回はこのモデルの女のコ、山下恵美子ちゃんを紹介しよう。

浴衣がよく似合っていた、リアラのポスターだけど、撮影は大変だったらしいぞ。「東郷神社での撮影だったんですけど、撮影中にくるぶしの上をブヨに刺されて、まるでくるぶしがふたつあるみたいにハレちゃったんです。通院するほどひどかったの」だって。

ゲームが好きで、今はＰＣエンジンのボンバーマンに凝っているという恵美子ちゃん。好きな男のコのタイプは「背が高くて、ユーモアがあり、頭のキレるスポーツマン」（記者、思わずガックリ）。じゃあオレはダメだ、と思ったキミ、元気出せ！　「でも、好きになったら、そんなのは全然気にしないヨ」とも言ってたぞ。将来は女優を目指す、という恵美子ちゃんをみんなで応援しよう！

●山下恵美子（やました　えみこ）
昭和49年12月15日生まれ。身長162センチ
B78-W58-H82　趣味・フルート
レターのあて先
〒150　東京都渋谷区広尾1-3-18
ホリエージェンシー　山下恵美子係



NEWS CLUB

Goods

君は投稿をしたことがあるか？　フムフム、ファミ通の町内会？　それから伝言板ね。で、採用された？　えっ、30枚全部ボツ？

でも、ボツはがきにはボツはがきたる由縁があるのだ。今回はそのサンプルを挙げてみよう。

まずは、見苦しいモノ。はがきの脇に「ボツにしないでくれ～」とか添え書きしてあるようなのとか、鉛筆でごちゃごちゃ書いてあるようなモノ。これは反感を買うよね。

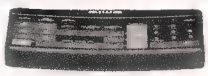
あとは、笑いなり、美の感覚がその人特有なもの。これは困る。本人がどんなにおもしろいと思っていても、人に伝わらないわけだ。

でも負けるんじゃない。「オレのこのおもしろさがわからないようじゃダメだな」と、これくらいに自信過剰になっておいたほうがいいだろう。そう、自分を信じるのだ！　道はきっと開かれる（といいやね）。



➡手のひらに収まるような大きさ、そして単3電池を3本入れても170グラムの、小型軽量トランシーバーだ。水にも強く、スキー場のお供にもいいよね。通常のマンガン電池で30時間もの連続使用が可能なのだ。免許不要。●ピコスケ　2万9千800円　日本マランツ　☎03・3719・2231





⬆ボタンを極力減らして、スッキリさせたCDラジカセだ。また、電池の寿命を通常の3倍に延ばすパワーセーブ回路がついているので、屋外での使用にも好都合なのだ。●CSD-EX5　45000円　アイワ　☎03・3827・3111



⬅アウトドアマンご用達の4W車がそのままラジコンに!!　路面の状況や車速に合わせて、ギヤ比を変えながら走り、最高速は時速30キロ以上！　オプションキットで、ヘッドライトが点灯可能。●ニッサンテラノ　4万3千800円　京商　☎0462・29・4115



⬆従来のヘッドホンの不満を解消するべく登場したヘッドホンだ。バンドをあごの下に持ってくることにより、頭を締め付けられる感覚がなくなり、誰の頭にもぴったりフィット。長時間使っていても疲れにくい。●ATH-U7　9000円　オーディオテクニカ　☎03・3255・6990

⬇『スーパーマリオワールド』が消しゴムになったのだ。正面からではわかりづらいけど、カード型消しゴムで、薄さがわずか1ミリ！　全4種類のデザインがあるので、全種類コレクションしてしまうのはどうかな。●スーパーマリオのカード消しゴム　各150円　タカラ　☎03・3602・3030



今週の VERY GOODS

●連写カルディア"ビューン"

フジフイルム　17800円　☎03・3406・2981

いとも簡単に連続写真が撮れるという、技術の勝利なカメラだ。パノラマサイズ2枚分のコマに8カットを収めてしまうのだ。連写スピードは8カットを2秒で撮影する中速、1.2秒の高速、0.3秒の超高速と、3段階から選べる。スポーツでのフォームチェックにはとくに重宝しそうだね。しかも、高度なことをやってのけるのに、ピント合わせも露出調整も不要の簡単操作なのだ。今ならキャンペーンで、このカメラで撮ったゴルフスイングのチェックを、芹沢信雄プロがしてくれるぞ。



LeisurE

世界の名車が御殿場にせいぞろい！ 気品あふれる高級車を目の前で見よう!!

日本グランプリも盛大に幕を閉じ、ＦＩブームはますますうなぎ登り。そのせいか、フェラーリをはじめ、世界の一流自動車メーカーの名は誰でも知るようになった。でも、これらのメーカーが生産している名車はその辺では走っていない。ひょっとしたら一生見かけない人もいるかも。

乗ることはかなわなくても、一度はこの目で！ という人、御殿場のスポーツカー博物館、ポルシェ博物館、そしてフェラーリ美術館を訪れてみよう。戦前のクルマ、ガルウイングのポルシェ、アルファロメオ、最新のスポーツカー、古いＦＩマシンなど、テーマごとによってそれぞれの博物館に展示されているのだ。

「スポーツカーの持つ魅力は？」という問いに対して、きみなりの答えが見つかる場所。クルマ好きはもちろん、誰にでもオススメだ。

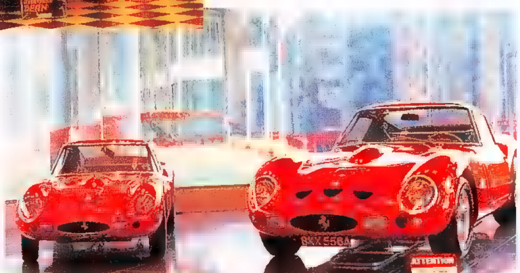


⬆落ち着いた気分で観覧できるのもいい。



⬇名優ジェームス・ディーンが事故死したとき乗っていたのが、ポルシェ〝スパイダー〟。同型ではないが、参考になる貴重な一台だ。

⬆第２次大戦に生産されたものから最新のスポーツカーまで勢ぞろい。ポルシェ本社につぐ、世界第２位の規模だ。貴重なＦＩマシンも展示されているぞ。

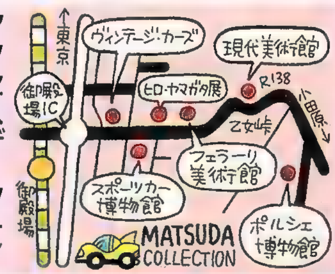


➡一台一台がフェラーリの偉大さを証明している。かなり高価だが、それだけに価値があることがわかると思う。フェラーリを〝好き〟以上に〝愛してる〟人にはたまらないはず。



⬅現在フェラーリ社でもっとも速いと言われているのが〝Ｆ40〟。このほかスポーツカー博物館に行けば、ランボルギーニ社のカウンタックやディアブロなども見ることができる。

アクセスデータ＋α



東名高速御殿場インターを降りてすぐに、グッズを販売しているヴィンテージカーズ。アートワークで有名なヒロ・ヤマガタ展や現代美術館もオススメ。すべてオーナーの松田氏のコレクションだ。自動車以外の交通を利用する人は、ＪＲ御殿場駅から箱根登山鉄道バスで桃源台方面へ。詳しい問い合わせは☎0550・84・0550まで。

EaT





⬆カボチャをたっぷり使った、レアータイプケーキ。１コで４人前あり、ボリュームたっぷり。●かぼちゃのケーキ 300円 ミツカン☎03・3555・2939



■今年はやりのソフトキャンディをかみしめると、カボチャの甘さが口いっぱいに広がる。●ロイヤルパンプキンプリン 200円 ユーハ味覚糖 ☎0120・227・227



■１袋に３つずつクラッカーが入っている。スープの味も、粉末とは思えない本格派だ。■クノールスープ パンプキン 200円 味の素 ☎03・5250・8181



■やわらかなカボチャ味のパンに、カボチャの種をのせた。甘さひかえめ。●かぼちゃのスティック 130円 日糧製パン ☎0429・44・5511

Trick or Treat!

アメリカの子供たちは、10月31日の夜にオバケのかっこうをして「Trick or Treat！（いたずらかごちそうか）」と言いながら、町の家家をまわって、お菓子をねだる。これがハロウィンだ。シンボルはカボチャのちょうちん。ということで(？)カボチャ特集!!

EATあらかると

カボチャに含まれているビタミンＡ（カロチン）は、皮膚の脂肪分泌に関係がある。肌がガサガサになりやすい人、またはニキビの多い人は、ビタミンＡをたくさんとるとヨイ。それから、かぜの予防やガンの予防にも効果があると言われているのだ。

School

情報　すべての流行は女子高生から始まる

トレンドの鍵になるオピニオンリーダー



⬅女子高生の情報から誕生した初期の商品がリンプーだ。テレビのクイズ番組やファッション雑誌もお得意さん。

テレビや雑誌で紹介する流行は、誰が言い出しっぺなんだろうか!?

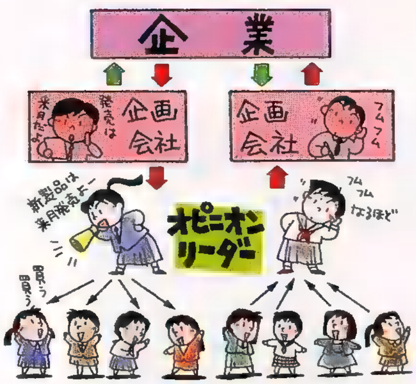
なぜ、僕らの知らない話題が最先端のトレンドになって記事になっていくんだろう。今回はそんな謎をひもといてみよう。

確かに、流行を作り出す根源を限定するのはむずかしい。話題の質によっても、マスコミからの情報なのか、商品を売るための企業戦略なのか、それとも子供たちのうわさなのか……。

しかしよく考えると、流行をマスコミや企業側から押しつけても、消費者がすぐに受け入れているかといえば、そうともいえないのが現状だよね。

ある程度一般の人たちの間で話題にのぼらないと、流行ってうまれないんだよね。だからマスコミも、確信のある情報を選んで送ってくるようになった。そこでマスコミのアンテナ役として登場するのが、女子高生なのだ。彼女らは流行に敏感で、雑誌やテレビなどのマスコミに接する機会も多い。

そして好き嫌い、よい悪いの好みがはっきりしている。



⬆オピニオンリーダーは流行情報を集めるだけでなく、逆の立場となり仲間へ宣伝することができる重要人物。

さらに、何よりも口コミの情報伝達速度が非常に速いことも、マスコミのアンテナ役としての役割を十分果たし得ているのだ。

企業やマスコミは彼女たちから流行の素を集めるのだ。トレンド商品誕生までの過程を追っていってみよう。

①若者をターゲットに、企業や広告代理店、企画会社が商品企画のための情報収集をしようとする。②プランナーはオピニオンリーダーとしての女子高生を集めて③女子高生の口コミネットワークを使っていま流行しているもの、好きなものなどの情報を集めてくる。④その情報がプランナーを通して企業に伝えられる。⑤伝えられた情報をもとに商品を開発、販売していく企業。⑥店に並んだ商品を女子高生が購入していく。という流れになっているのだ。

簡単に説明すると左記の図になるぞ。参考にしてね。

ここで、キーポイントとなっている女子高生が一部の流行を作り出す根源になっているのだ。いまが盛りの女子高生たちが買っている商品に注目して、流行の最先端をつかもうぜ!!

問題　競争社会を生きる人の精神安定剤?

ゲームの人気が絶対に衰えない理由

テレビゲームが誕生して十数年。その人気が衰えるどころか、ますます人気が出てきているのはなぜなんだろう。

いろいろ原因はあるけれど、競争社会もそのひとつといえそうだ。

日ごろは学校や会社で競争の毎日で、現代人のストレスはたまる一方なのだ。そこで、できるだけ人と交わらない遊びが流行っているんだって。まさしく、ひとりで楽しめるテレビゲームがストレス解消にぴったりなのだ。

最近では学生より、社会人のほうがゲームを楽しんでいる人が多いという。ってことは社会人のほうがストレスがたまっているってことかな。

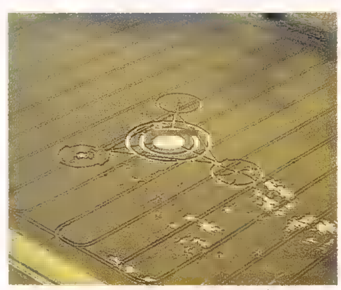


流行　ミステリーサークルのナゾが解明!?

神秘ブームと現代科学の戦い?

UFOや宇宙人、超能力に心霊現象といった現代科学では解明できない不思議な現象が巷の話題になっているよね。

そんな折もおり、イギリスで我こそは13年間ミステリーサークルを作り続けてきたっていうおじさんが出てきて、なんだ嘘だったのかって思っちゃったり……ね。でもその筋の専門家はいたずらだけでは解明できないものがまだまだあるっていってるし、人間のわからないことってたくさんあるんだ。本当に不思議な話だね。



募集　流行や問題、噂話を大募集！ 採用者には1000ガバスをプレゼントするのだ。ファミ通編集部スクール係まで送ってね。あて先は180ページを見てね!!

Animation

芦田キャラの『超幕末少年世紀タカマル』ビデオがついに発売されるのだっ！

『ワタル』や『グランゾート』のキャラクターデザインなどで有名な芦田豊雄が監督から脚本まで手がけたビデオが登場するぞ!! 『ワタル』などを意識して作ったというだけあって、ノリは『ワタル』そのまま。脳天気できゃぴきゃぴしたタカマルたちの活躍に期待してくれ。

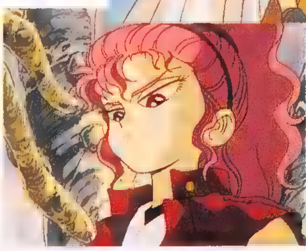
タカマルたちが活躍するのは、日本のとなりにある島国ちゃんぽん王国。いまだに鎖国をしてて、徳川時代そのままの生活をしているのだ。それだけじゃない。天狗はいるわ、天気を操るもくもく様という塔はあるわのヘンな場所。

そこへ、日本の外務次官とその息子クロードが視察に現われた。タカマル、アル、ミライたちとすっかりうちとけたクロードだが、ちゃんぽん王国を狙うドンパッパにさらわれてしまう。タカマル、アル、ミライの3人はクロード救出作戦に出るのだ。

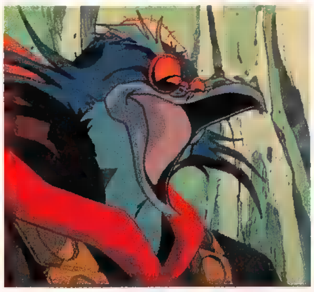
とまあこんなかんじなのだ。液晶ゲームに熱中するクロード、海や川で遊ぶタカマル、アルの対比が、なかなかスパイスを効かせているぞ。また、色っぽいミライの忍者姿もチェック。すごみをきかせて軟弱男を倒すところがなかなか痛快。

発売はCIC・ビクターより。上巻は11月1日発売、7540円[込]。時間も30分と短いし、12月には下巻も発売されるから、上下巻を一度に見ることをおススメする。





■ちょんまげ姿のタカマルと、ぼさぼさ髪のアル。クロードを救出しようと、もくもく様を見上げているぞ。⬅軟弱男、ゴージャスと戦うミライ。クールな女性だ。



⬆ちゃんぽん王国征服を狙うドンパッパ。隣国の日本を狙ったほうが金になるぞ。



■剣道のけいこをつけるタカマル登場！

[DATA CATCH]

篠原千絵のイラスト集だ

少女コミックでおなじみ『海の闇、月の影』のイラスト集が発売されたのだ。原作は篠原千絵。すでにビデオ化された作品だから、知ってる人は知ってるよね。知らない人のために、ちょっとストーリーを紹介しよう。

双子の流風と流水は、古代の細菌に感染した。ふたりは宙に浮くなどの特異な能力を発揮。とくに流水は人々を操り、血ぬられた道を歩くことになる。流風は流水を止められるのか!?

というホラーサスペンスなのだ。ストーリーの性格上、双子のからみや血みどろの不気味なイラストが多い。エアースプレーで描かれた海、そして闇、この恐怖感を一度は見てほしい。怖いけど、魅かれてしまうぞ。これを見て、原作を読みたくなっちゃう人だっているはずだ!!

巻末には名イラストについてのインタビューがついて、篠原千絵の思い入れがうかがえる。ファン狂喜の1冊なのだ。



⬆小学館より発売。1980円[込]。

Items

本格的なシーズン突入まであとわずか！好みのウェア選びはお早目に!!

待望のスキーシーズン開幕まで、あと1ヵ月たらず。今年のウェアはもうお決まりかな？　ウェアやグッズの販売戦線はすでに終盤、早くしないといかしたウェアなんかなくなっちゃうぞ。今のうちに、一度お店をのぞいておこうぜ！



⬅➡プルオーバーなら、風をシャットアウト。●ボグナー（左）ジャケット　BO1244 16　4万3千円（右）パンツ　BO12445　3万5千円



➡同じプリント柄をあしらった上下で、しっかりとコーディネートしたい。●スポルティング（上）ジャケット SPWJ-9502M 47000円（下）パンツ SPWP-9509M 36000円



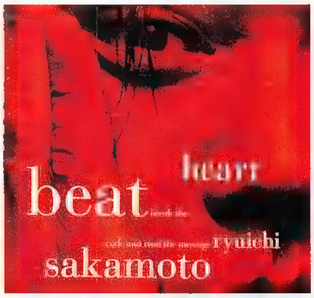
➡ハデなプリントと左右非対称デザインなら、ゲレンデでも目立つ！●F.C.O ワンピース FCWT-9030M 5万8千円　すべてヴィクトリア ☎03・3295・8741

●FASHION ADVICE

今シーズンのウェアの傾向としては、エコロジー、プリント柄、蛍光＆光りモノの3本柱が主流。また、左右非対称のデザインも大きな注目を集めている。シルエットに関してはナチュラルでルーズな、ゆったりとしたタイプが復活しそうな気配だぞ。全体的に見て、これという目立った流行がないのが、今シーズンの大きな特徴。実際にショップへと足を運び数多くのウェアを見比べることが、失敗しない選び方だね。

CD

坂本龍一
HEARTBEAT



来年のバルセロナオリンピックのテーマ曲を担当するなど、ワールドワイドな活躍を続ける坂本龍一。前作『BEAUTY』から２年。ファン待望のオリジナルアルバムが、ようやく発表された。同時発売のシングル、『Sayonara』も収録した全11曲。ハウスっぽいダンスミュージックからエスニックなサウンドまで、ゴージャスな１枚だ。

●ヴァージン・ジャパン
発売中/3000円［込］

ポール・マッカートニー
バック・イン・ザ・USSR



●東芝EMI
発売中
2千620円［込］

知る人ぞ知るロックンロールの名作。'88年に、ソ連のファンだけのためにポールが録音した作品。それがようやく全世界で発売されるのだ。逆ベルリンの壁の崩壊ってやつね。ファン必聴のＣＤだぞ。

ROSE C'est La Vie



●ソニーレコード
11月1日発売
2千800円［込］

実力派の美人シンガー野田幹子の６枚目のオリジナルアルバム。テレビＣＭでおなじみのシングル『With You』は、アルバムバージョンで収録。よりアダルトな雰囲気に仕上がった作品なのだ。

牧瀬里穂
Miracle Love



●ポニーキャニオン
10月30日発売/千円［込］

いまをときめくミラクルガール、牧瀬里穂ちゃんがデビュー！　ミディアムテンポのラブソングなのだ。作詞作曲は竹内まりやだよーっ!!

A.S.A.P
REFRAIN



●日本コロムビア
発売中
3千円［込］

A.S.A.Pといえば、ユーミンの逆カバーで話題になった黒人の女性３人組。今度のアルバムも『リフレインが叫んでる』、『ANNIVERSARY』、『DESTINY』などおなじみのユーミンソングが楽しめるぞ。

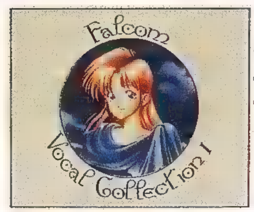
フライング・キッズ
青春は欲望のカタマリだ！



●ビクター音楽産業
発売中
3千円［込］

Ｇ・Ｓ時代の名曲のひとつ、ザ・タイガースの『君だけに愛を』。これをリミックスした激愛バージョンなど意欲的な11曲。浜谷淳子が初ボーカルに挑戦する『小さな私』など、話題沸騰のアルバムなのだ。

ゲームミュージック
ファルコム・ボーカルコレクション



●キングレコード
発売中
3千800円［込］

ゲームミュージックには珍しく、全曲ともボーカル入りの２枚組ＣＤ。『イース』や『ソーサリアン』の音楽が、森口博子や南翔子、平野文などの歌声で楽しめちゃうぞ。同価格で『Ⅱ』も同時発売だ。

VideO

スティング　ザ・ソウル・ケージ・コンサート



●ビデオアーツ・ジャパン
90分/11月1日発売/5千900円［込］

１月に発売されたアルバム『ソウル・ケージ』。そのワールドツアーの模様を収録したライブビデオなのだ。ポリス時代の名曲『ロクサーヌ』や『孤独のメッセージ』から、最新のソロ作品まで16曲を90分に凝縮。ソウルフルなステージは見応えあり!!

乙女塾祭り



●ポニーキャニオン
60分/発売中/4千800円［込］

CoCo、ribbon、中嶋美智代、堀川早苗、Qlairなど乙女塾出身のアイドルが一堂に介してコンサートを行なった。この顔ぶれが揃うのは、最初で最後という豪華なビデオなのだ。まさにアイドリアン必携の１本といえよう。ファンでなくても絶対見れ！

BookS

ZEPHYROS



●ワニブックス/千950円［込］

９月21日に発売されたビデオと同名の写真集。ギリシャの美しい風景をバックにした、のりピーの大胆なポーズが見もの。のりピーのファンなら、ビデオと合わせてぜひとも揃えたい写真集だね。

キリコのコリクツ



■角川文庫/470円［込］

マンガ『いまどきのこども』で知られる玖保キリコのエッセイ集。何についても妙なヘリクツで語るスタイルがおもしろいのだ。キリコファン代表の坂本龍一、矢野顕子夫妻との対談も収録。



■廣済堂文庫/480円［込］

12年前に出たマンガ評論の文庫化。その当時流行していたマンガや、マンガ家について、かなりマジメな考察をしている。少女マンガから同人誌コミックまで、著者の思い入れには圧倒される。

Movie

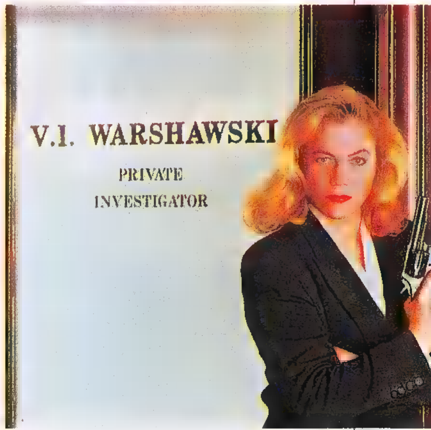
コミカルでセクシー！ おまけに強い!! 女探偵ウォシャウスキーが大活躍なのだ

この『私がウォシャウスキー』という聞きなれないタイトルを一度で言えた人は、原作のファンかもしれない(とはいえ、邦訳と表記が違ってるんですけどね)。

ウォシャウスキーとはシカゴの女探偵の名前。彼女を生みだしたのは女流ミステリー作家のサラ・パレツキー。日本でも『サマータイム・ブルース』をはじめとした何冊かが出版されている。多くのファンをもっている人気探偵シリーズなのだ。思い入れのあるファンは映画化にイチャモンをつけたくなるかと思うけど、運がいいことに(？)わたしは読んでいない。だがらなんだろーか、みょーに楽しめてしまったんだな。

なんたって、そのヒロインがかっこいいんですよ！ タダでゲームを観戦できる野球場そばのアパートにひとりで暮らしている。女なのに家事は一切ダメ。服は脱ぎっぱなしだし、冷蔵庫はカビだらけ。流しには1週間分のお皿やグラスが積み上げられているというだらしなさ。そんな彼女が仕事になると、上品なミニのスーツに身を包み、足元はハイヒールでピチッとキメる。この落差が笑える。

今回の事件は13歳の少女の遺産相続にまつわる陰謀。もちろん彼女の仕事は、危険をともなうものなんだけど、けっして物怖じしないんだなあ。空手という頼もしい武器を使って、むくつけきおにーさんたちに果敢に立ち向かっていくのだ。おまけに、彼女は知的でもあるから、下品なことを言われてもサラリとジョークでかわすことができるわけ。おしゃれでイキでタフ、それでいておちゃめ。久しぶりのステキなヒロインだと思いませんこと？



その魅力的なウォシャウスキーを演じているのは『ロマンシングストーン』シリーズのキャスリーン・ターナー。彼女のコミカルなところとセクシーさが見事にブレンドされて、なかなかのハマリ役。アクションだって体当たりでこなしてくれちゃいます。

ちなみに、わたしはすっかりウォシャウスキーのファンになってしまい、原作を読みはじめてしまったのであります、はい。

渡辺麻紀





私がウォシャウスキー
11月中旬公開

筋肉少女帯 内田雄一郎のアマい生活

私が内田だ！ 家内制手工業の"内"に、屯田兵の"田"で、ウチダと読む。ウ〜チダだ！ ところで、私はなにをしているかというと……。

わずかばかりのお休みをとることができたので東京に居る。少しの休みの間、パソコン通信をやろうと思い、モデムのケーブルを引っ張ったのが悪かった。愛用のマッキントッシュのハードディスクがクラッシュしちまった。この状況を簡単にいえば、レベル99の冒険の書が入った『ドラクエ』のカセットをポケットに入れたまま洗濯してしまったようなものだ。八方手をつくしてみたが、さっぱり回復の見込みがないざんす。怠惰な私がバックアップなどとっているはずもなく、コツコツ構築してきた素晴らしいシステムや、素晴らしい文書がパーざんす。



気を取り直し、メガドライブに電源を入れた。『アドバンスド大戦略』は、現在東部戦線にて泥沼の状況で気が滅入る。そこで、『マスターオブモンスターズ』をやってみることにした。シミュレーションの息抜きに、シミュレーションをしたわけだが、けっこう息抜きになった。わりと小さめのマップの上に、コンピューター側の思考時間も短く、サクサク進んで気持ち良かった。だがなんといっても、このゲームのお楽しみはキャラクターの成長にあるっス。最初は弱っちいミノタウルス君もレベルアップで大きなゴーゴンさんに！ イマイチのマンティコア君も、魔法を使えるスフィンクスさんに大変身。

そういえば、このゲームと似たような『バハムート戦記』なんてのがあったけど、あのゲームもけっこう好きだったなあ。



⬆ゲームのなかでは、とくにシミュレーションゲームが好きなミュージシャン。

ウルトラバイオレンス


数年前、横浜で起こった浮浪者殺害事件を彷彿とさせる。

長いあいだ沈黙をまもっていた巨匠スタンリー・キューブリック監督作品、『時計じかけのオレンジ』が、ついに本当についに、発売された。それにともない編集部内で上映会が行なわれた。スタリーのおいぼれ野郎をブチのめし、純真なチーナをまるで人形を扱うかのごとく、インアウト、インアウト。最高にハラショーだ。近未来のナッドサットの暴力を鋭く描いた問題作。有名なデザイナーが多数協力しているビジュアルは、ハラショー。

火花散る激闘


電気が流れ、爆薬が爆発する男たちの闘いだ。

9月23日、神奈川県の川崎球場で、プロレス団体のFMWが主催するノーロープ有刺鉄線金網電流爆破デスマッチが行なわれた。なんとも長ったらしい名前のこの試合は、世界で初めてのもの。3万3千221人の大観衆が集まった。

この前代未聞の試合に臨んだのは、プロレスラー、大仁田厚とターザン後藤のふたり。注目の爆薬は試合開始すぐに爆発した。その迫力に観客は絶叫、両者は流血、本誌カメラマンはパンツをヌラしてしまったという。最後は大仁田厚がサンダーファイヤーパワーボムでターザン後藤をKOした。

おしい休日の過ごしかた

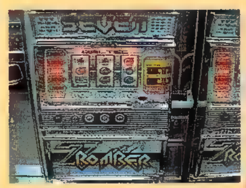
早坂こなみ


ほんとうは、彼氏がいるらしい。

まずは本八幡のデートスポット、サーカスカーニバルの近くの焼肉屋さんで、お腹いっぱいに詰め込む。酔いざましにカップルの群れのなかでジーっと冷たい風にあたり、二次会はロックロックの飯み過ぎでマグロのように横たわる。しばらくしたら(渦中の人)小川知子のように叫んで歌う(やだぁ、こんなの)。

21世紀へのキーワードは……ボンバー7

セッ、ブ~~~~ン、ボン、バァ——ッ! これはバルテックのスロット『7ボンバー』で、7が並んだときの喜びの表現。それもそのはず、このマシン、一度7が揃うと嵐のような連チャンが巻き起こる。RAMに展開した蓄積プログラムが、そうさせるのだ。これが熱い! 縦スクロールだけのゲームなんぞ、楽勝だ。さあ、7の輝きをみようぜ。


流れるリールきらめくセブン。


渋谷のムーンライトはよく出る。

金縛りにはよく遭います

寺尾友美ちゃんが今世紀ナンバーワンアイドルだってことは、みんなそろそろ感づいてるか? ファミ通誌上では、強者新聞第2号に初登場して以来、表紙そしてアイドルスタジオにと大活躍。また、10月21日には『神様がくれたロンリーハート』が発売されたばかり。都会で生活する男の子を、女の子が暖かく見守るという歌詞内容は、アーバンライフを送る者ならずとも、涙腺がゆるむこと必至。「UFOは見たことがないんですけど、金縛りにはよく遭います」という友美ちゃんの金縛り脱出方法は「おもいっきり、動こうとしても無理なので、ただ解けるのを待ちます」なお今回は撮影中に暴走したたわけ者、うすば羽田の暴挙を掲載しよう。血祭にあげても可。


おい、その伸ばした鼻の下をなんとかしろ。

ハイローラー会

[illegible]に触れるとき

[illegible]超絶技[illegible]によるア[illegible]生活

イラストコーナー


東京都 池上明子


東京都 二木志乃

私はだあれ?クイズ


私の幼いころなのん。憎たらしいでしょ。わかったらそく応募だ。

さて私は誰でしょう。わかった人ははがきに答を書いてファミ通「強者クイズ」係まで。正解者のなかから50人に答えの人物の成人したちょっとHな生写真プレゼント。

強者新聞

号外

HI-ROLLERS NEWS

発売元：東京青山
ファミコン通信編集部

毛利名人、ベニスでスシ!?



⬆現地から送られてきた名人のスナップ。こころなしかいつもより穏やかな表情。

あき竹城……じゃなかった、秋たけなわ。行楽シーズン真っ只中のこの時期、あの毛利名人が迫り来る年末進行に備えて鍛錬旅行へ。イタリア遠征を果たしたのだ。

全国では行楽客が山や高原にくり出し、紅葉の木々の下、秋の休日を満喫しているもよう。一方、この夏に週刊化を果たしてから、はや3ヵ月が経とうとするファミ通編集部では、毎週毎週やってくる入稿日の翌日に、多くの徹夜明け編集部員たちが〝ない日〟を満喫しているもよう……などと、いつもの不毛な報告かと思ったら大マチガイのコンコンチキ。

この時期……そう、陽差しが穏やかで、なにをするにも過ごしやすいこの秋の日に、夏に働き通しで休暇を溜めていた編集部員たちが、続々と休暇を取り始めている。

なかでも話題にのぼっている人物が、かの毛利名人。昨年と同様、F1見ぃーの、名車見ぃーの、うまいモン食いーのイタリア旅行へと出かけてやがる、じゃなかった、いる。ここで気になるのが同行者の存在だが、多くの人々は「ひとりで行ってんじゃないスか?」とにべもなく返答。つまらない。

名人のほかにも数名の編集部員たちが、ハワイ、グアム、佐渡島などなど、続々と海外へ離陸。オマケに英国出張するヤツもいて、編集部は極端に人が少なくなった。

で、ここでなにを訴えたいかというと、「その分残された者がいつもより忙しいぞバカヤロウ」といった不平不満である。



⬆編集部。閑散のあまり、「まだ朝なの?」の声も。



業界の未来を知る

アーケード基板販売業者に業界のもうひとつの側面を聞く

東京は国分寺にあり、古くからアーケードゲーム基板を販売している業界の生き証人、タイムマシン社長の山崎康之に、自身や業界の生い立ちをまずは聞いてみた。

「こういったゲーム関係の職につこうと思ったきっかけは、当時からの知り合いから薦められたからなんだよね」

「ゲーム自体好きじゃないしね(笑)。年代的には『ゼビウス』だとか、『ディグダグ』だとかが流行っていたころからだね」

当時からアーケード基板を販売してるのはキョーワとアイザックス。なかでもタイムマシンは老舗中の老舗だ。そんな、いわば生き証人の目から見たゲーム業界はズバリ、どうだったのだろうか。

「5年ぐらい前は凄かったね。あのころの業者はけっこう儲けたんじゃないの。うちは安く売ってたからそんなでもなかったけど。今は昔ほど旨みはないね」

3年程前からいろんな店が多いでしょ。そんなに甘くはないんだよね。店をはじめたとき、この業界も3年持てばいいか。なんて思ってたけれど、今思うと、もう3年は持ちそうだね」



山崎康之。東京は国分寺にあるタイムマシンにて。

自宅でピンボールがしゃれ者のあいだで流行

ピンボールはいまとなってはすごくマニアックなもの。でかいゲーセンでもあまり幅はきかせていない。そしてそのマニアックの極みが、自宅搬入プレーだ。ゲーセンの雑音から解放された新鮮なピンボールのサウンドはピュアで、プレーする者の心を打つ。そして操作感覚は鋭くなり、より深いフィードバックを得られる。自宅搬入プレーは心の奥底から楽しめるうえにインテリアとしてもいい。



設置角度も最良の状態にできる。



スピーカーからはピュアな音が。

AGURI SUZUKI
F1 SUPER DRIVING
鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

ロジークだ。



LOZC
G.AMUSEMENTS CO.,LTD.

株式会社ジー・アミューズメンツ
〒152 東京都目黒区鷹番3-6-8 TEL 03-5704-0023(代)


どおりでガッツだ。
がんばれ!アグリ。ロジークは鈴木亜久里を応援します。
ロジークは1991年、F-1GP全戦で鈴木亜久里をスポンサードしています。
SUPER Famicom


MEGA DRIVE
FIGHTING MASTERS
ファイティング マスターズ
最後の闘士は誰だ!!
全12キャラクターから選択できる格闘アクションゲーム。
12月発売予定
予価6,800円(税別)
©TRECO 1991
楽しさ全開。興奮指数200%
TASK FORCE HARRIER EX
タスクフォース・ハリアー
12月発売予定
予価8,500円(税別)
©TRECO 1991
スーパーシューティングが、過激に甦る。
MDユーザーの熱い要望に応えて超人気のアーケード・ゲームを移植。
TRECO
株式会社トレコ
〒170 東京都豊島区東池袋2-23- UBG東池袋ビル6F
TEL:03-5950-3773
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。



NEC
クイズ アベニュー2
Quiz Avenue II
CD-ROM² SYSTEM
CD-ROM²用ソフト
好評発売中！
標準小売価格 6000円（税別）
©NEC Avenue, Ltd. 1991
SUPER CD-ROM² SYSTEM
SUPER CD-ROM²専用ソフト第1弾!!
SPACE FANTASY ZONE
スペース ファンタジーゾーン
12月発売予定
標準小売価格 6800円（税別）
©SEGA 1991 PROGRAMMED BY NEC Avenue, Ltd.
普通のシステムカードでは、使用できません。
マイト アンド マジック
Might and Magic
CD-ROM²用ソフト
11月22日発売！
標準小売価格 7200円（税別）
Might and Magic® is a registered Trademark of New World Computing, Inc.
Original Copyright Might and Magic ® I New World Computing, Inc.
NEC Avenue, Ltd. uses these marks under license of New World Computing, Inc.
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部 〒102 東京都千代田区麹町 2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(3288)0330
●平日／午前10時〜午後7時
テープサービス03(3288)0880


JALECO
アーケード版から移植!
ジャレコ スーパーファミコン第3弾
SUPER E.D.F.
EARTH DEFENSE FORCE
とことんシューティングを極めたい君。
スーパーテクニック必至の未体験ゾーンへ。
アーケード版にステージ、武器ともに4つを加え、6ステージ、8つの武器にヴァージョンアップ!
究極のシューティングにとことんチャレンジだ。
君のスーパーテクニックでアギーマ帝国を撃て! 地球を救え!
NEW WEAPONS
PHOTON
S·LASER
GRENADE
10月25日発売 定価8,700円(税別) スーパーファミコン用ソフト
SUPER E.D.F.グッズプレゼント!!
SUPER E.D.F.発売を記念して、抽選で合計1,000名様にオリジナルグッズをプレゼント!
景品 ①オリジナルシングルCD(740名様)
②マグカップ(200名様)
③スタッフジャンパー(40名様)
④上記商品のセット(20名様)
応募の仕方 官製ハガキに、君の好きなマンガやアニメのタイトルとヒーローの名前を書いて、住所・名前・年齢・電話番号を記入して送ってね。
あて先 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ジャレコ本社 SUPER E.D.F. プレゼント係
しめ切り 平成3年11月15日消印有効
スーパーファミコン次回作!
Super Cup SOCCER
乞御期待!
1月末発売予定 価格未定
©1991 JALECO LTD.
ファミリーコンピュータ・ファミコン スーパーファミコン は、任天堂の商標です。
SUPER Famicom
©のむらしんぼ・小学館・テレビ朝日
人気キャラクターが大活躍!
つるピカハゲ丸™
めざせ!つるセコの証
ハゲ丸「つるセコキング」への道!
ステージは2部構成で、アドベンチャーステージでは原作でおなじみのキャラクターが続々登場!大爆笑のつるセコギャグとつるセコアクションの連続攻撃。さあ君も、「つるピカハゲ丸」といっしょにギャグの旅に出かけよう!
12月13日発売予定 定価6,300円(税別) ファミコン用ソフト
燃えプロシリーズ第5弾!
テクニカルポイント搭載
燃えプロ! 最強編™
セ・パ両リーグの選手が実名で登場!
(音声合成付き)
11月22日発売予定 定価6,700円(税別) ファミコン用ソフト
スタッフ募集中!
遊びも仕事も[illegible]にさせるジャレコです!
ジャレコでは、ただ今、スタッフを募集しています。
【職種】 1 ゲームサウンドクリエイター 2 ゲームソフトプログラマー 3 ゲームデザイナー 4 キャラクターデザイナー
【給与】 当社規定により優遇 【休日】 完全週休2日制
【応募】 電話連絡の上、履歴書(写真貼付)を持参または郵送下さい。面接日は相談に応じます。
担当 人事課 TEL.03(3708)4815
株式会社ジャレコ
ジャレコテレホンサービス 東京03(3708)4871 大阪06(385)0801

ASCII

ウィザードリィ・外伝Ⅰ
攻略の手引き

ファミコン通信編集部責任編集　定価650円(税込み)

ゲームボーイ版ウィザードリィ完全無敵の攻略本、ここに登場！

全国のウィザードリィ・マニアが待ちに待ったゲームボーイ版の攻略本がソフトと同時発売！　モンスターの全原画を豊富に使用した、ビジュアルも美しい本にしあがっているのだ。しかも、ウィザードリィ初心者のために、攻略法も親切丁寧な、安心の一冊なのだっ！



Wizardry®
女王の受難
～SUFFERING OF THE QUEEN～

好評！発売中

聖竜伝説モンビット
公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集　定価620円(税込み)



冒険はこの本から始まる！

愛と友情を大切にし、自然と平和を愛するモンビット。ドラゴンを成長させながら、平和を乱す邪帝ギールを倒すために戦っていく。この冒険のために必要な、さまざまな情報を満載しているのがこの公式ガイドブックなのだっ！

あんたっちゃぶる 1

鈴木みそ著

週刊ファミコン通信別冊
定価930円(税込み)



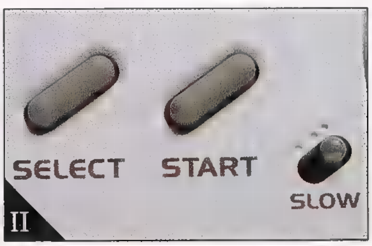
おもしろくってタメになる読めばキミも事情通

週刊ファミコン通信に大人気連載中の『あんたっちゃぶる』がついにコミックスになった！　しかももれなく、ペーパークラフト飛び出す鈴木みそ(笑)のオマケ付き！

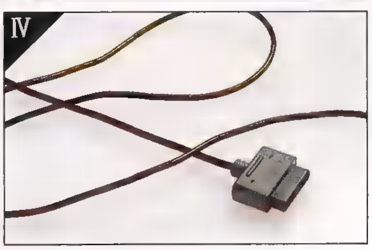
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話(03)3486-1977 **株式会社アスキー**











Ⅰ 秒間20連射機能搭載

A、B、X、Yはもちろん、L、Rも押したままで1秒あたり20発の連射が可能。それに加え通常の操作とは逆にボタンを放すと連射し、押すと止まるオート機能も搭載。ボタンを複数扱うシューティングゲーム等の操作を簡略化します。

Ⅱ 親指スローモーション機能搭載

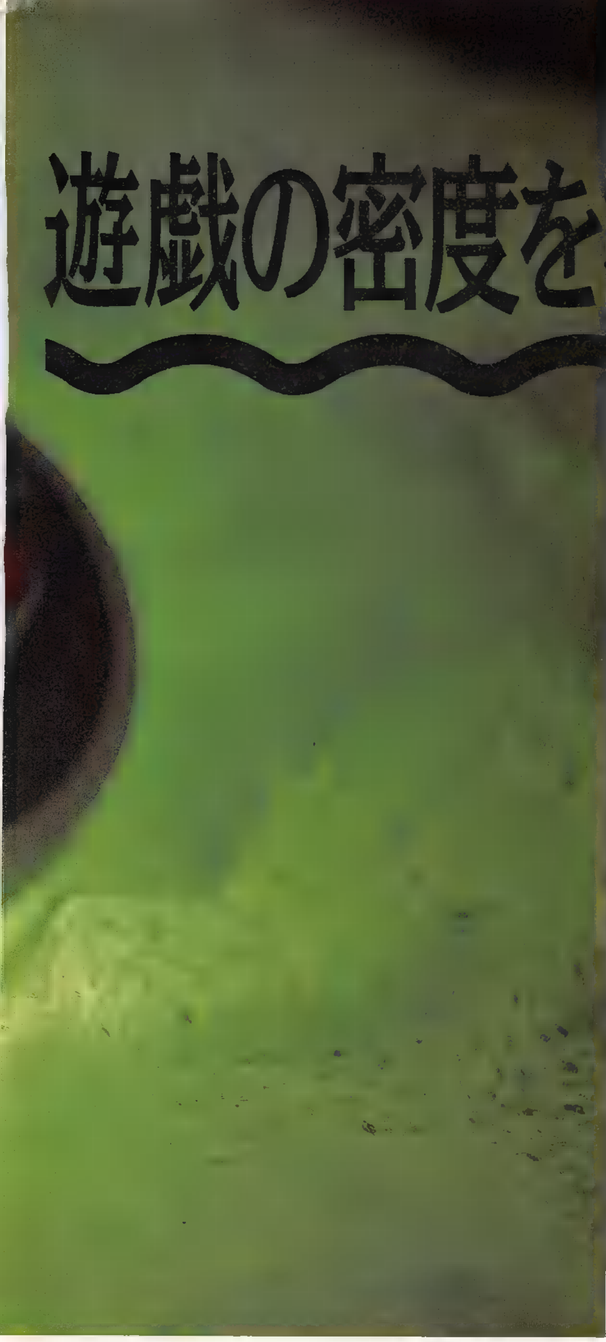
STARTボタンをハードウェア上で連射させる事により連続ポーズをかけ、ゲームスピードを遅くするスローモーション機能搭載。ON/OFFスイッチは親指を少しずらすだけで届くBボタンの左側に配置。ゲーム進行に支障なく難易度をやわらげます。

Ⅲ 軽量、コンパクト

純正コントローラーと殆ど変わらぬ重量サイズ。使い勝手の良さでは既に定評。

Ⅳ ケーブルの長さ1.8メートル

モニターTVの大画面化に伴い、疲労なく楽な姿勢でのPLAYを配慮し、アスキーパッドのケーブルは余裕の1.8メートル。距離が保てるので視力の低下も防ぎます。



遊戯の密度を濃くする高機能を装備。

意志のまま操る能力を限りなく追求。

IT IS 'ascii pad'

CREATED BY ASCII JOYSTICK PROJECT TEAM



スーパーファミコン® 専用コントローラー

ascii Pad

アスキーパッド

標[illegible]小売価格 2,980円（表示価格には消費税が別途付加されます）

絶 賛 発 売 中

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

ログインブックス

真ウィザードリィRPG 基本システム

国産テーブルトークRPGの代表作の1本として名高いウィザードリィRPGが進化した。
魔法が変わった。戦闘システムが変わった。
さらにキャラクターのパラメーターに副特性値が加わった。
より複雑でよりエキサイティングなゲームが楽しめる。
それが真のウィザードリィRPGなのだ。
新シナリオも3本ついているぞっ！





安田均 監修
佐脇洋平とグループSNE 作
定価 2,000円（税込み）

テーブルトークゲームシステム　安田均とグループSNE制作



ウィザードリィロールプレイングゲーム
基本セット

ウィザードリィRPGはこれが基本！シナリオ3本付き。

価格 5,200 円（税別）



サプリメント01
ダロスの盾

コンピューター版「ワードナの帰還」シナリオ付き！

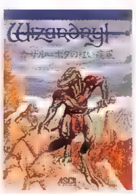
価格 3,000 円（税別）



サプリメント02
ノームの黄金を求めて

コンピューター版「リルガミンの遺産」シナリオ付き！

価格 3,000 円（税別）



サプリメント03
ガザル＝ボダの紅い疾風

コンピューター版「ダイヤモンドの騎士」シナリオ付き！

価格 3,000 円（税別）

好評発売中



トレボー戦役
<キャンペーン>
エセルナート全域にわたり展開するキャンペーンシナリオ集。マスタースクリーン付き

安田均とグループＳＮＥ制作
価格 5,800円（税別）

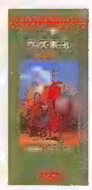
ウィザードリィカードゲーム　佐脇洋平とグループSNE／作



ウィズ・ボール

剛鉄の球を投げ、剛鉄のバットで打つ、ファンタジー野球ゲームだ。

価格 2,500円（税別）



ウィズ・ボール
拡張キット
「ウィズボール」の追加カード集。前作がなければ単独では遊べません。

価格 2,500円（税別）

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL 03-3486-7119
商品の問い合わせは、03-3486-5137まで

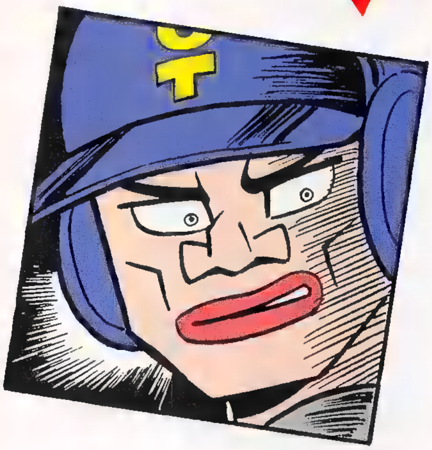
株式会社 ビジネス・アスキー

ログイン
ブックス

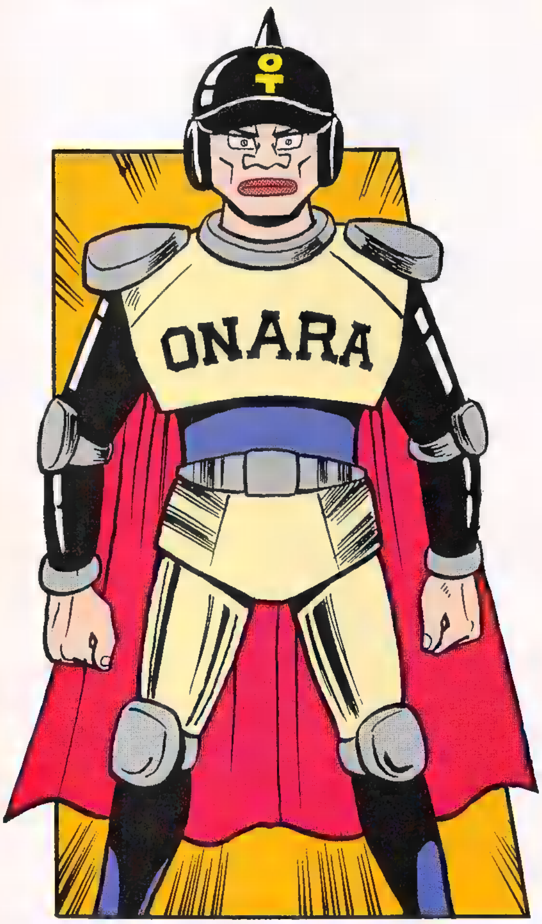
べーしっ君II

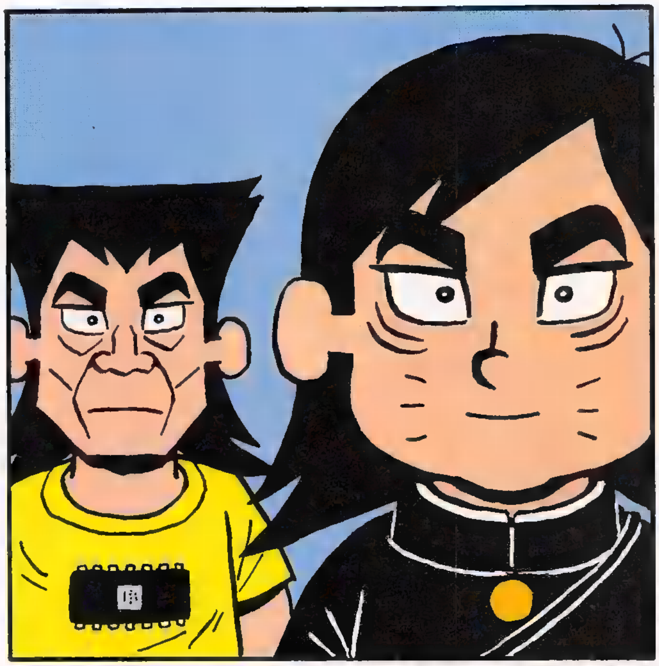
強引なオチとへぼいおとぼけが炸裂する!!

荒井清和著　　定価520円（税込み）



ファミスタロボットの異名をとる宿敵オナラーデにゲーム人形といわれた目森べーしっが、東京ムード球場でのファミスタ対決で見せた必殺技とは？（『四角いスタジアム』より）





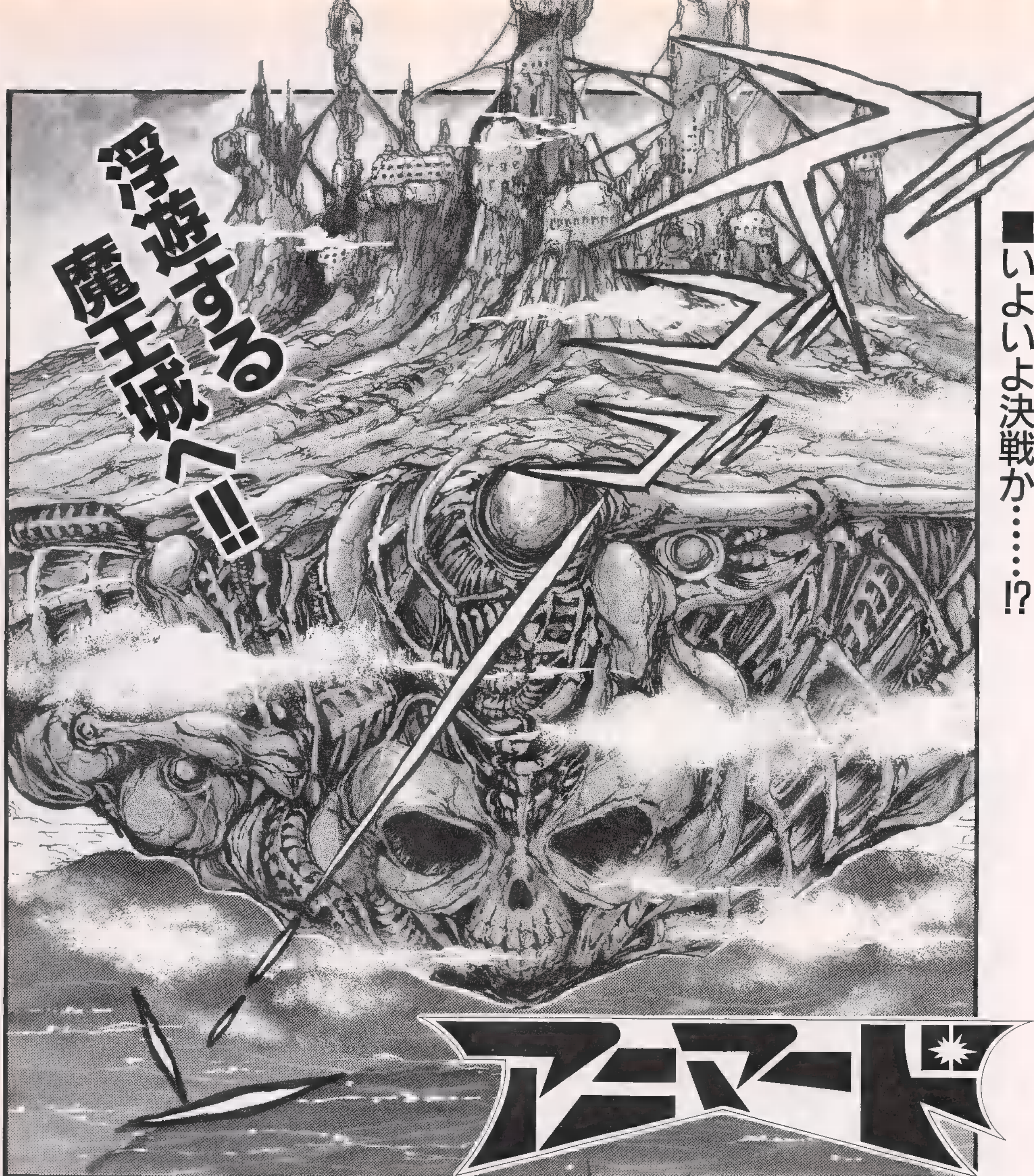
好評発売中!

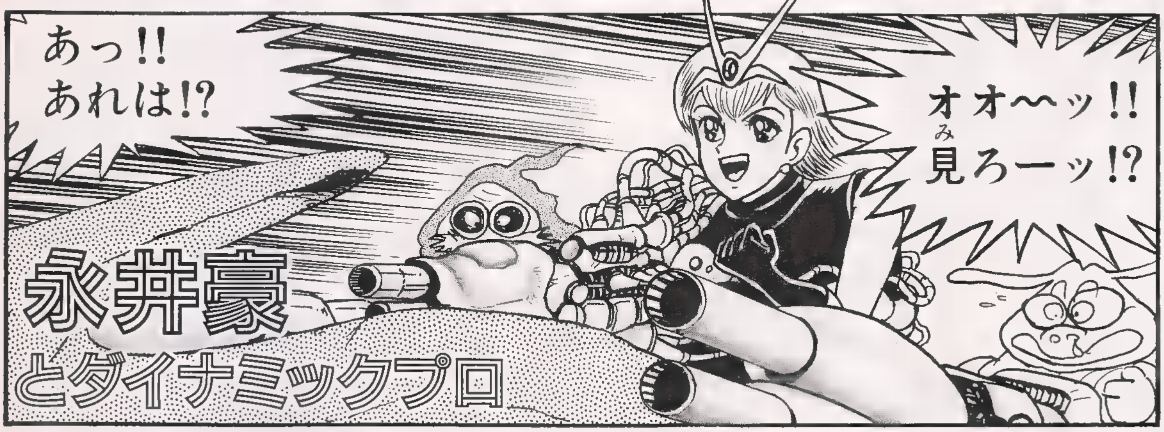
お待たせしました。ファミスタ決戦を描くかきおろしストーリー漫画『四角いスタジアム』を含む意欲作。ゲーム野郎必見！





〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　TEL(03)3486-7119　株式会社 ビジネス・アスキー





チップコラム

必殺シリーズ
歴代殺し屋16



●仕掛の天平（森田健作）許せぬ悪にとどめ刺す、からくり人のひとりだ。表の稼業は花火師で、火薬のエキスパートでもあり、遠くの火縄銃の匂いなどもかぎ分けることができる。必殺技は花火を相手の口に押し込み体内で爆発させるというとんでもないモノ。最終回、別の組織との抗争中に失明、そのまま敵の本拠地になぐり込んで自爆する。スペシャル番組で再登場するも、やっぱり自爆してしまったかわいそうな人。［必殺からくり人］

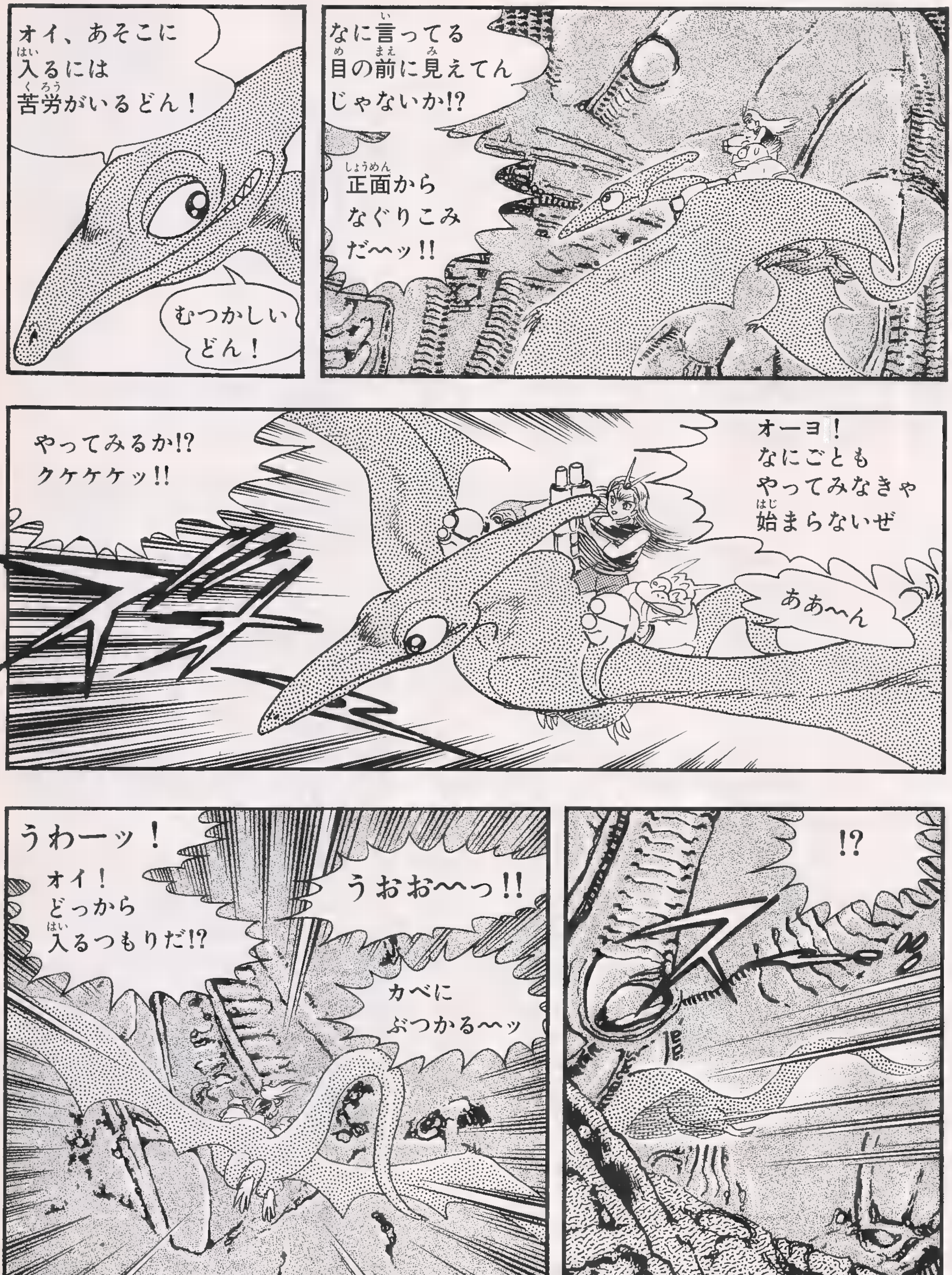
チップコラム

必殺シリーズ
歴代殺し屋16



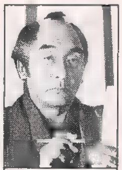
●巳代松（中村嘉葎雄）主水を加えて再結成された仕置人のひとり。昼間は鋳かけ屋をやっているが、夜は一撃必殺の腕を発揮する。武器は竹鉄砲で、弾丸が2間（3.6メートル）しか届かないうえに、弾1発撃ったら銃身がバラバラに吹っ飛ぶ危険なもの。傘に仕込んだものやバズーカ、消音銃や6連装などバリエーションも多数登場した。温厚で誠実な人柄だが、最終回、別の組織の拷問をうけて植物人間にされてしまう。［新必殺仕置人］





チップコラム

必殺シリーズ
歴代殺し屋16

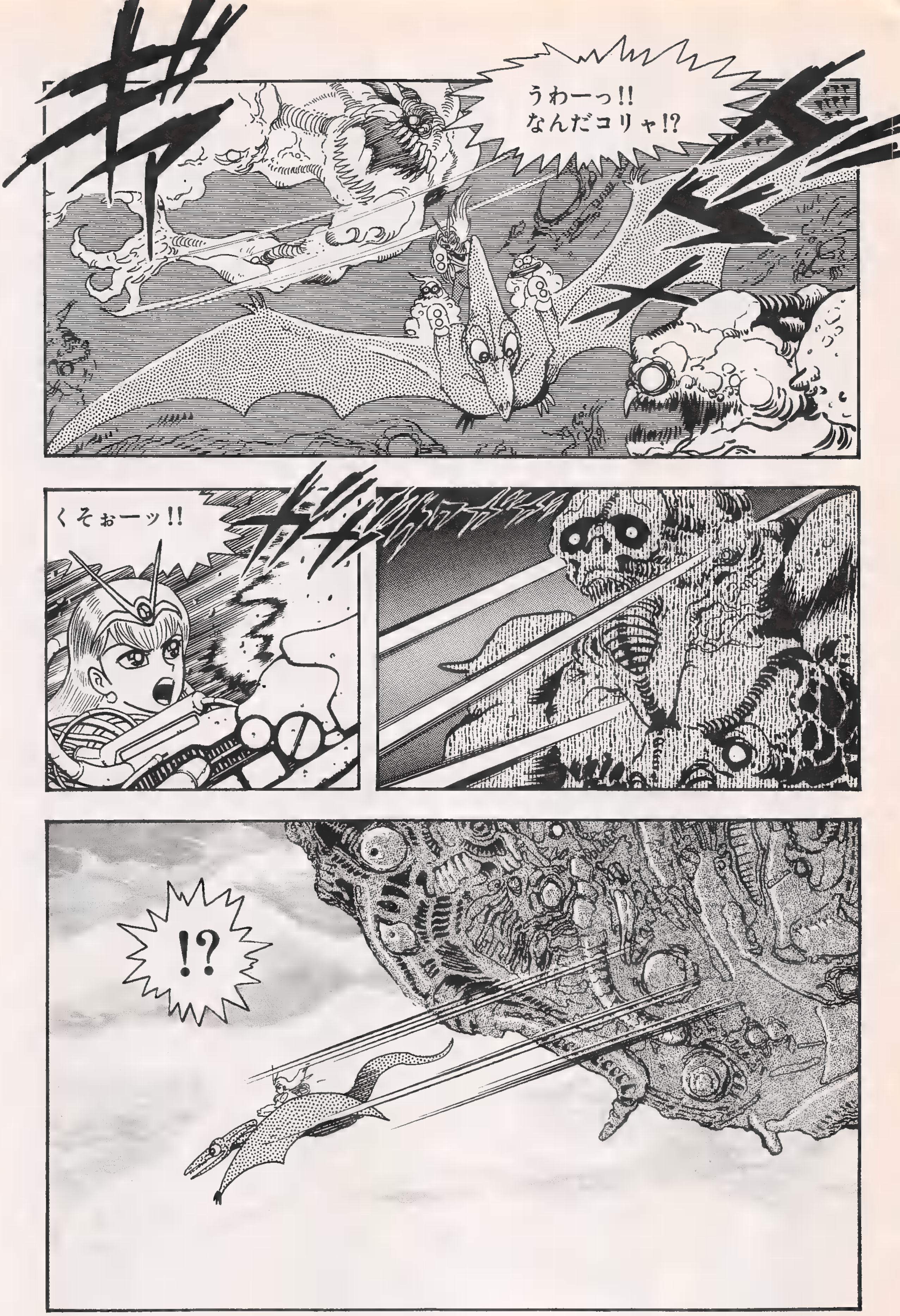


●元締・虎（藤村富美男）俳句の会に見せかけた、江戸の仕置人組織〝寅の会〟の総元締。殺しの相手を俳句の中におり込み、仕置人たちにせり落とさせる。また、裏切り者は決して許さず、木製のバットで殴り殺す。用心棒の〝死神〟に殺しを代行させることもある。「死ねば仏です」と、仕置にかけた相手の仏像を一体一体彫っていたが、組織を乗っ取ろうとする一派に刺され命を落とす。〝東の鹿蔵、西の虎〟といわれる大元締。［新必殺死置人］

チップコラム
必殺シリーズ
歴代殺し屋16



●秀（三田村邦彦）表では飾り職人を職業にしているが、裏ではつきぬ恨みの数々をはらす"仕事人"。武器はかんざしで相手の延髄をひと突きにする。誠実な性格で、過去に仕事にかけた相手の娘を引き取って育てたことがあり、ほれた女の身受けのために、諸国をまわる大仕事を引き受けたこともある。夜の街を駆け抜け、風のように襲いかかる華麗な殺しは、多くのファンを魅了した。10月からのシリーズにも登場。［必殺仕事人～］





チップコラム

必殺シリーズ歴代殺し屋16



●勇次（中条きよし）母親代わりのおりく（山田五十鈴）とふたりで三味線屋を表稼業にしている。女好きで人情に厚い伊達男だが、裏ではすご腕の〝仕事人〟。三味線の糸を相手の首にからめ、天井や屋根に吊り上げる技を持つ。また、補助としてフック状の金具を使うこともある。主水たちと別れたあとはお国（京マチ子）らと組んで〝仕切人〟をしていた。後期必殺シリーズでの殺しの美学を究極にまで高めた男である。［新必殺仕事人〜］

チップコラム

必殺シリーズ
歴代殺し屋16



●組紐の竜（京本政樹）無口でクールな美形の〝仕事人〟。花屋の政（いまは鍛冶屋）とコンビで仕事を引き受けていたが、基本はあくまで一匹狼である。本業は組紐屋で、鈴や分銅をつけた組紐を武器とし、相手の首を締め上げる技を持つ。天井裏から殺しにいどむことが多いため、後期は髪をおろして仕事をしていた。映画『必死Ⅲ 裏か表か』で、主水のピンチを救うため、おとりになって絶命する。［必殺仕事人Ⅴ・必死仕事人Ⅴ激闘編］





チップコラム
必殺シリーズ
歴代殺し屋16



●柳次（津川雅彦）過去の裏稼業から、いったんは足を洗ったものの、江戸地図にかくされた13件の殺しの仕事を仕上げるため再び〝橋掛人〟に参入することになる。反物に仕込んだ金糸で静かに相手の首を締め上げる技を持つ。大人の分別と器量をわきまえたプロフェッショナルだが、私生活では若い後妻と先妻の娘との板ばさみで困りはてる、スチャラカ中年だ。最終回、殺した相手の息子を引き取って暮らすことになる。［必殺橋掛人］

チップコラム
必殺シリーズ
歴代殺し屋16



●夢次（中村橋之助）10月8日からの新シリーズ『必殺仕事人・激突！』に登場する〝仕事人〟のひとり。本職は時計師であり、必殺技もそのメカニカルな技術を活かしたもの。キセルと煙草入れに仕掛けた鉄砲で、暗闇から相手を狙撃するのだ。仲間の女房・子供を手にかけようとする冷酷さを持ってるが、表の顔は明かるくて女好きのプレーボーイである。ひさびさの表と裏の顔を使い分ける仕事人に期待も大きい。「必殺仕事人・激突！」

写真提供／朝日放送

■地獄に落ちて、戻ってこれるのかなあ!?

永井豪先生へおたよりを。あて先は⬇編集部アニマード係



次号(11月8日発売)につづく!

FORMULA 1 Inside Story



文：すがやみつる

●中谷、ブラバムへ

10月7日、ブラバムは、全日本F3000ドライバーの中谷明彦と契約したことを発表した。中谷は'92年の1年契約。これで来年は3人の日本人ドライバーがグランプリに参加することになった。

中谷の加入でオプション(優先)契約を交わしていたマーク・ブランデルがブラバムを去る。マーチン・ブランドルのほうはベネトンへの加入を発表した。これにより、ピケがベネトンを今季限りで去ることになった。

●カペリ、レイトンをクビに

レイトンハウスは日本とオーストラリアグランプリで、SWCメルセデス・チームでシューマッハとコンビを組むカール・ベントリンガーを走らせることになった。このためカペリがシートを失うことになってしまった。メルセデスは、来年はSWCには出ないともいわれているが、これでF1参戦が早まるかもしれない。

カペリはダラーラ、リジェと交渉中とのこと。

●'92年のF1は17戦に

FISAが'92年の暫定F1カレンダーを発表した。これによると、噂されていたオートポリスのアジアグランプリはなく、スペインで2回のF1が開催される。また、南アフリカが加わり、アメリカグランプリがなくなった。

オートポリスはFOCAとの交渉を続けており、12月の正式発表までには、まだいくつかの変更がありそうだ。

●FISAの会長交代

10月9日、パリでFISAの会長選挙が行なわれ、マックス・モズレー氏がバレストル会長を破って新会長に選ばれた。モズレー新会長は、元F2ドライバーで、レーシングカー・メーカー、マーチ(現レイトンハウス)の創始者のひとりでもある。

●AGS、チーム活動を中止

財政難に悩まされていたAGSは、スペイングランプリでF1の活動を中止。ラルースが合併を持ちかけていたが、これも不調に終わったようだ。



⬆日本でもF1が有名になったのもこの人のおかげだ。



加藤博一の代打一発！

この雑誌が発売されるのは10月25日。もうすでに、評論家が予想しているように西武の4勝1敗で日本シリーズが終わっているかもしれない。だが、以前にも書いたように広島の奮起に期待している自分としては、あえてまだ決着がついていないと予想したい。ズバリ、西武の3勝2敗。どうだったかな。当たっているだろうか？

しかし、西武が圧倒的な強さで連覇すると予想する評論家の考えも、よくわかる。とにかく西武は強い。12球団のなかでも頭抜けた実力を持っている。あの圧倒的なまでの西武の強さはいったいどのあたりに原因があるのだろうか？

まず、前提としてはじめに取りあげたいのが、野球をやる現場により良い形の信頼関係が築かれているということだ。森監督を筆頭に、コーチ、裏方、選手の誰もに精神的なつながりが感じられる。

また、強くなるために全面的かつ積極的な協力を惜しまない、フロントの存在も大きい。技術をうんぬんするまえに現場にもフロントにも、チームを強くしたいという欲求があって努力しているのだ。

技術面では、選手みんなが1点の重みを知っていて、自分で試合を組み立てられるのが強みだろう。序盤、中盤戦で、7、8、9回の劇的な逆転が多かったのも、選手ひとりひとりが試合の流れを的確につかみ、組み立てられることができた証拠だ。選手が自分で動き回る、動の展開。その選手を一歩引いた立場からひと押ししてやる首脳陣の、静の読み。これで強くならないなら、どうかしている。

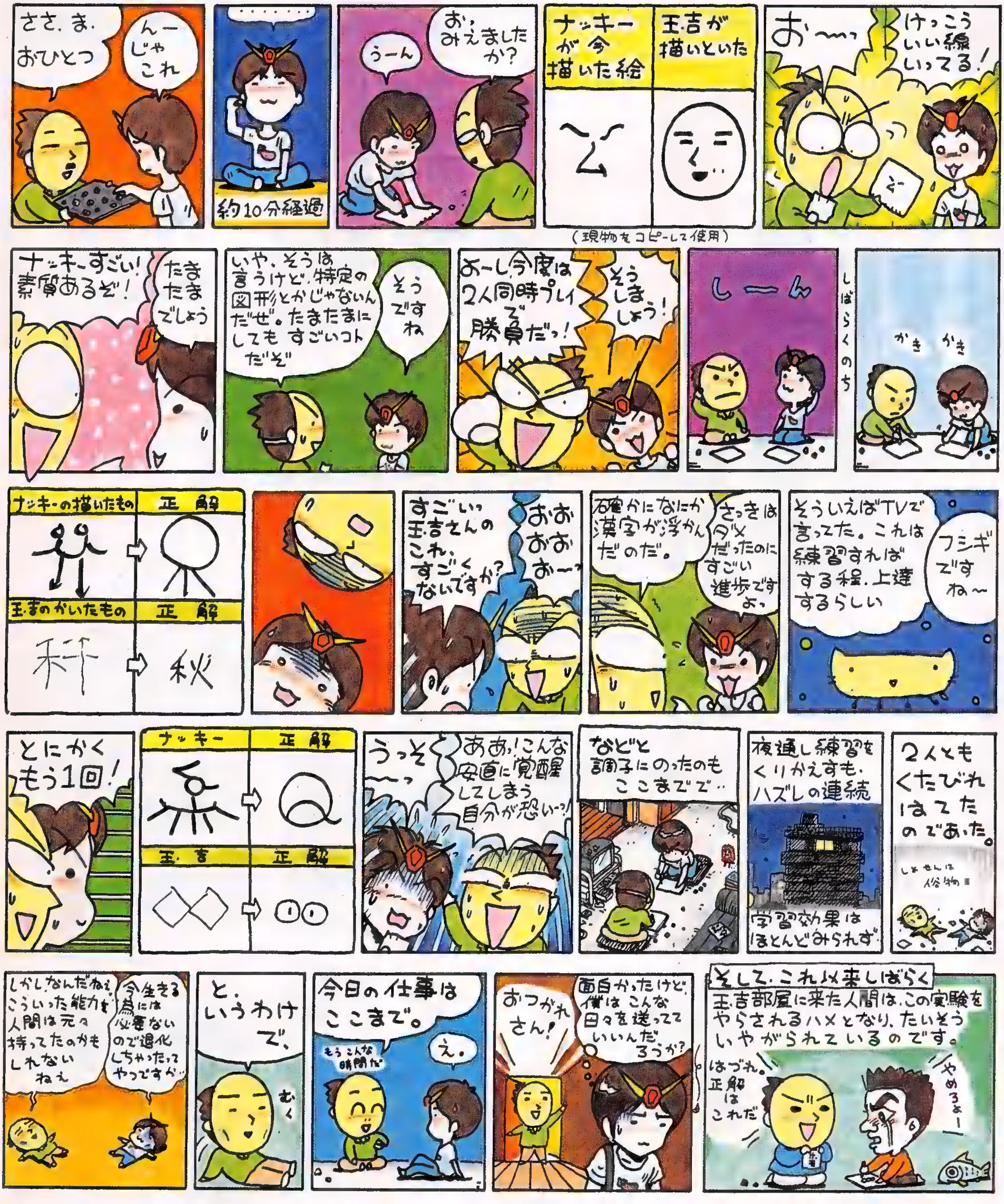
ただ、野球はやってみなければわからないものだ。同じ見るならスリリングな展開のほうがいいに決まっている。広島がこの期待に応えて、シリーズ7戦目まで戦い抜いてくれることを、願いたい。



⬆今年、不振だった西武の清原。打線の要である4番打者が打てないのは痛手のはずだが？　見事リーグ優勝!!　強い!!



■今回の話もおおむね実話だ!



■キミも試してみては!? 桜玉吉先生へおたよりを。あて先は⬇編集部しあわせのかたち係

禁断の秘技!

ファミ通㊙情報局

MD エル・ヴィエント　ウルフチーム

必殺面クリコマンド!

このゲームは全8ステージ構成。そしてひとつのステージは、いくつかのシーンに分かれている。楽チンなシーンもあれば強力なボスと戦うシーンもあるが、なんと、各シーンを一瞬にしてクリアーしてしまえる秘技があるのだ。

まず、プレー中いつでもいいからポーズをかけ、㊙コマンドをテキパキと入力しよう。すると、そこはもうネクストシーン。何度でも使えるので、苦手なシーンはどんどん飛ばしてしまえばよいぞ。くり返せば、なんの苦労もなくエンディングだって拝めてしまうのだ。もちろん、途中のビジュアルシーンもバッチリ見ることができるぞ。これはもうウレシイ限りだね。

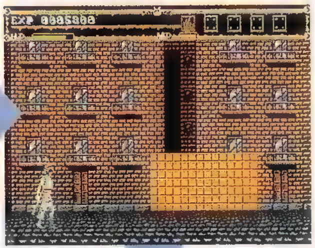
はいポーズ



⬆いつでもいいから、まずはポーズ。

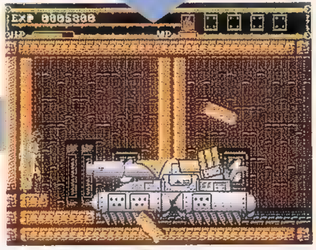
✚ボタンの上、左、右、下、Bボタンの順に押す

つぎの面へワープ



⬆一瞬にしてネクストシーン！

どんどんクリアー



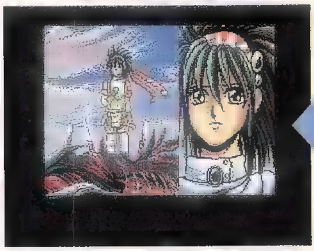
⬆この際ボス面も飛ばしちゃえ。

ビジュアルもバッチリ



⬆ビジュアルシーンへもひとっ飛び。

ついにここまで…



⬆いつのまにやらエンディング！

ファミ通㊙情報局

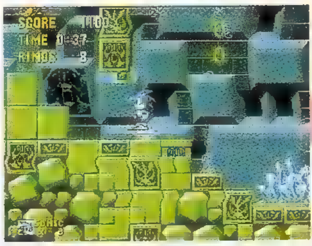
MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ　セガ

ラビリンスゾーンの謎が解明!

渡し舟が!!?

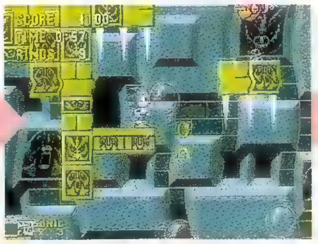
ステージ4-1の隠れルートを通る方法が、ついにわかったぞ。ホラ、いつも見えてはいるのに通ることのできないエリアがあったでしょ？　ここへ行くにはまず、写真の位置にある、扉を開けるためのスイッチを押すことが必要。場所は、スタートしてから2回目に水中にもぐったところだよ。スイッチを押したら、すぐ近くのせり上がるブロックを利用し、上のほうへ戻ってみよう。すると、来たときはなかったはずの、右へ移動するブロックが出現してるのだ！　これに飛び乗れば、隠れルートの入り口までソニックを運んでくれるぞ。

ここがカギだぞ

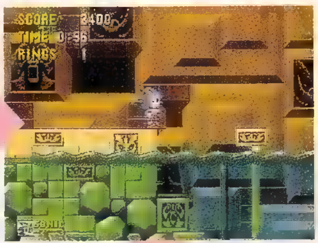


⬆ここにあるスイッチを押しておくと、あることが起きるのだ。

上へ戻れば



⬆上昇するブロックを利用して、上へ戻ろう。ちょっとしたコツがいるぞ。



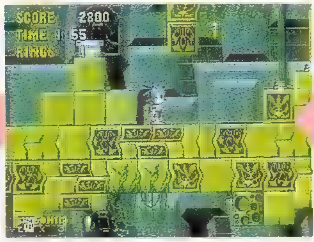
⬆ここまで戻ると、右へ移動するブロックが出現してる。さあ飛び乗れ！

ここが入り口



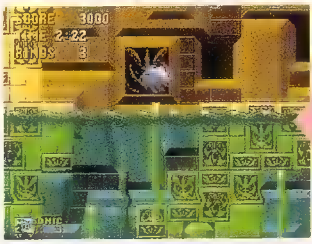
⬆ジャンプでは着地できなかったこの場所へと運んでくれるぞ。

近道なのだ



⬆今までは見えてても行けなかったルートを通れる。とっても近道なのだ。

ここに出てくる



⬆謎だったもうひとつの出口へと続いているのだった！　ゴールはすぐそこ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

SF ハイパーゾーン HAL研究所

2周目のお楽しみ

秋田県　須田泰規　(会員番号903006)

やったぜ!!



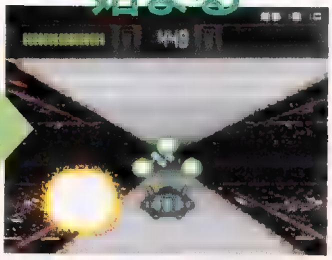
⬆ついに最終エリアを突破。なかなかキビシイ戦いだった。

まだ終わらないぞ



⬆エンディングの最後にロゴが表示される。しかし、ここから2周目が始まるのだ！

強～いままで始まる



⬆2周目は、1周目をクリアーしたときの戦闘機でそのままプレーできちゃうぞ。

見事全エリアをクリアーして感動のエンディングを迎えたとしても、それでオシマイってわけじゃない。HALKENのロゴが表示されたあとにスタートボタンを押せば、2周目をプレーすることができるぞ。しかも2周目は、1周目をクリアーしたときの強い戦闘機(たぶん6号機だろうね)を、そのまま持ち越せるのだ。ゲームをクリアーしたプレーヤーへの、ちょっとしたごほうびってとこだね。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

SF ファイナルファンタジーⅣ スクウェア

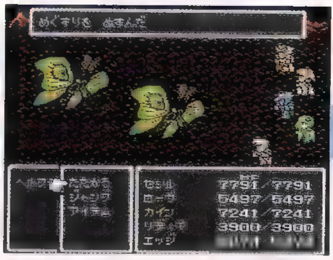
めぐすりで大ダメージ

佐賀県　前川知愛　(会員番号903007)

すんごいダメージ!

戦闘中に敵からめぐすりを盗むと、その戦闘中に限り、"なげる"コマンドで敵にめぐすりを投げつけることができる。こうすると、最高で9999の大ダメージを与えることができるぞ！　ちなみにポーションを盗んでも投げることはできるけど、ダメージはかなり小さいようだ。エッジが大活躍する秘技だね。

めぐすりを盗み

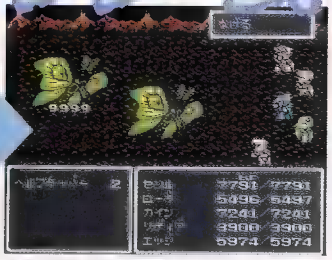


⬆敵が隠し持ってるめぐすりを、戦闘中に盗んでしまおう。もちろん、ここはエッジにおまかせだ。

投げつける



⬆盗んだめぐすりを、やはりエッジに投げさせる。ただし、それまで敵にダメージを与えちゃいけないぞ。



⬆投げためぐすりが命中すると、敵にとんでもない大ダメージを与えることができる。これじゃ、ひとたまりもないだろうね。

ファミ通 ㊙ 情報局

PC ヴァリスⅣ レーザーソフト

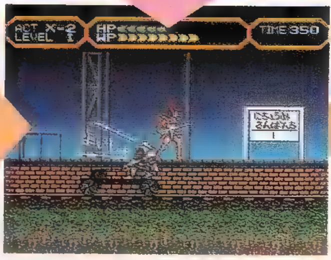
なんと隠れ面が…！

ハードモードをクリアー



⬆ハードモードで全9ステージをクリアー。なかなかキビシイ戦いだぞ。

ステージ10?



⬆ボーナスとして、隠れステージをプレーできるぞ。第10のステージだ！

ステージ11?



⬆隠れステージはもうひとつある。ここがホントの最終ステージなのだ。

このゲームを普通にプレーしても、ステージ数は9まで。しかしハードモードでゲームをクリアーすると、ボーナスとして隠されたふたつのステージをプレーできるようになるのだ。このハードモードについてはすでに紹介ずみだけど、念のためやり方を紹介しておこう。2P用のパッドを使い、タイトル画面でⅠボタンを押しながらⅡボタンとランボタンを押すだけだ。さっそくチャレンジ！

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

PC F1サーカス'91 ニチブツ

市街地をぶっとばせ～！

兵庫県 石原庸平（会員番号903008）



開幕戦アメリカＧＰで危険な秘技が見つかったぞ。アメリカのような市街地のサーキットのコーナーには、所々にエスケープゾーンがあるよね。
このサーキットの写真の場所で、コーナーを曲がらずに、全速で直進してしまおう。すると、マシンはエスケープゾーンや市街地を通り抜け、ゴール前のストレートに出てしまうのだ。でも、いいタイムが出るとは限らないから、注意してね。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ

屋根伝いにアイテムを

山形県 広田良成（会員番号903009）

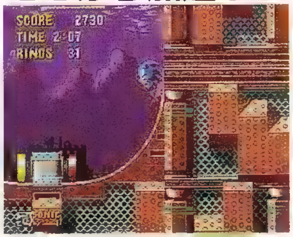
ステージ3－1にあるハイスピードと1UPを、簡単に取る方法を紹介しよう。普通だとスタート直後の赤いジャンプ台を使って取りに行くんだけど、タイミングがとっても難しいんだよね。それより、もう少し右へ進み、ふたつめの赤いジャンプ台を使うといい。ここから左上に大きくジャンプすると、屋根の上へ上ぼれるのだ。ソニックは画面の外に出て見えなくなっちゃうけど、写真の位置からジャンプ。スンナリとアイテムが取れるぞ。

カンタンにアイテムが



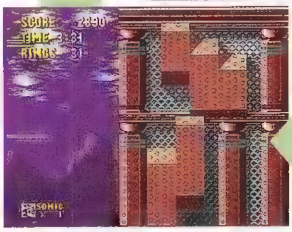
⬆ここにあるアイテムを、カンタンに取ることができるぞ。

ここから加速して

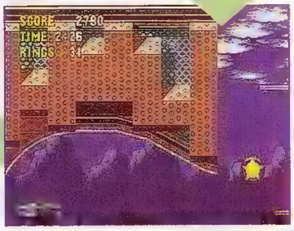


⬆このジャンプ台を使って、思いっきり加速しよう。

ここを歩けば…



⬆ソニックの姿は見えないけど、左へ進んでこのあたりからジャーンプ！



⬆大きく左上にジャンプして、屋根の上に上ぼってしまえ。

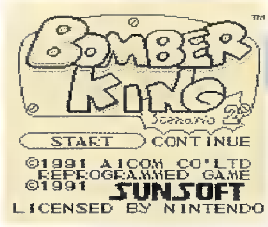
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1500ガバス

GB ボンバーキング シナリオ2 サン電子

あってうれしい面セレクト

福岡県 藤原貴彦（会員番号903010）

タイトル画面で



Aボタンを押したままスタートボタンを押す

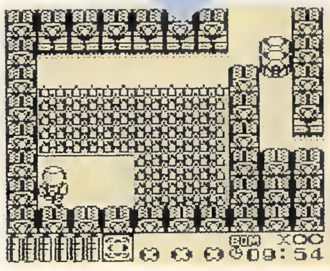
さあセレクト



⬆ピリオド1～9までの、好きなステージを選べるぞ。

『ボンバーキング シナリオ2』に、うれしいステージセレクトが発見された！ やり方は、タイトル画面でＡボタンを押したままスタートボタンを押すだけ。すると〝SELECT MODE″と表示され、ピリオド1から9までの、好きなステージから始めることができるぞ。このゲームにはパスワードのシステムが使われていないから、ホントに助かっちゃうよね。ただしアイテムは持ってないし、パワーアップもしていない状態で始まる。いきなり後半のステージを選ぶと、ちょっとだけ苦戦するかもね。

最終面もすぐだ



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

GB プロ野球スタジアム'91 徳間書店

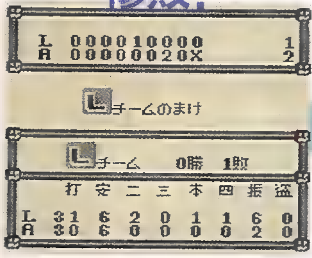
負けてもハッピーエンディング

埼玉県　堀江一彦（会員番号903011）

最強チームとの試合に負けてもエンディングが見られる秘技がこれだ。まず、オールスターズに負けたあと、すぐにコンティニューする。

ここで通常なら、「また挑戦してくれ」と言われるが、この場合、なぜか勝ったことになってしまって、「大リーグでも通用するだろう」と言われてエンディングが始まるのだ。なんだか納得いかないけど、まあエンディングが見れたからいいや。

オールスターズに惨敗!



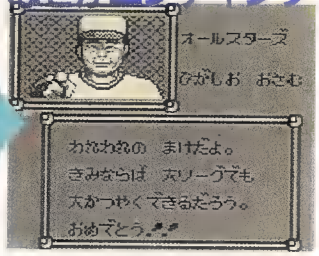
⬆オールスターズはやっぱり強かった。ちっ、負けちまったぜ。

すぐさまコンティニュー



⬆めげずにすぐさまコンティニューボタンを押せ！　これぞ向上心。

負けてもなぜかエンディング



⬆負けちゃったのに、なんでエンディングが？　努力を認めてくれたってわけ？

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

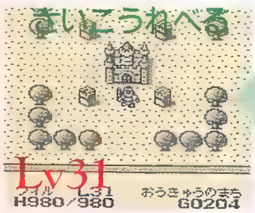
GB ナイトクエスト タイトー

つよ〜いパスワード

福岡県　佐野隆之（会員番号903012）

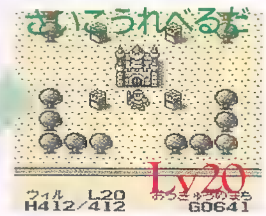
めんどうなレベル上げが大嫌い。そんな、きりぎりすチックな人におすすめなのがこの秘技だ。パスワード入力時に下のふたつの言葉を入力すると、イッキに高いレベルからゲームをスタートすることができるのだ。これでもう楽勝でしょ。

ないとくえすとは さいこうれべる



パスワード入力

ないとくえすと さいこうれべるだ



おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

PC ファイナルソルジャー ハドソン

サウンドテストでゴー!

静岡県　名波久志（会員番号903013）

いかしたシューターたちに人気なのが『ファイナルソルジャー』のゲームサウンド。右のコマンドを入力すれば、その曲をすべて聞くことができるのだ。

操作は✚ボタンで選曲して、Ⅰボタンでプレー、Ⅱボタンでストップというかんじ。3分モードよりずっと楽でしょ？

セットアップに設定



✚ボタンの左2回、
Ⅰボタン、右2回、Ⅱボタン、
上、下、上、下、の順に押す

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 900ガバス

PC パワーリーグⅣ ハドソン

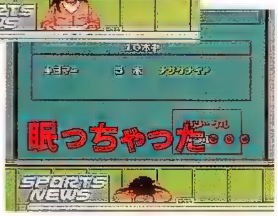
眠る女……

兵庫県　高松浩史（会員番号903014）

人って退屈すると、つい眠くなってしまうもの。このゲームの女性キャスターもそれはおなじ。試合後のスポーツニュースのとき、なにもしないで15分ぐらい放置しておくと、この人は眠ってしまうのだ。ちょっと職務怠慢ってかんじだよね。眠っているあいだに教育的指導をほどこそう。



◆なんにもしないで、待つこと15分。けっこう暇です。



◆この娘、眠っちゃったよ。さあ、どうしてやろう。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

MD エル・ヴィエント ウルフチーム

カラーパターンモード

茨城県　西山和義（会員番号903015）

下のコマンドを入力すると、なぜかカラーパターンが表示されるのだ。これは、このゲームをいっそう美しい画面でプレーしてもらおう、というメーカーさんの配慮かもしれない？　感謝しつつ、テレビの調整スイッチをいじろう。

社名ロゴがでたらコマンド入力

A、B、Cボタンを
押したまま
スタートボタンを押す



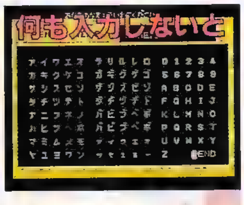
おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

MD レンタヒーロー　セガ

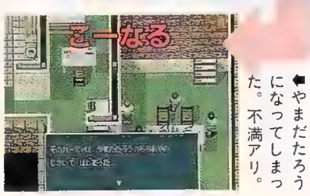
山田太郎でいこう

山形県　横山和也　(会員番号903016)

最高にイカしたコスプレ好きのナイスガイ、レンタヒーロー。どうせなら、とびっきりイカした名前をつけてプレーしたいもの。なにも名前をつけずにスタートすると、やまだたろう、になってしまうぞ。ちなみに、その場合のヒーロー名はレンタマンとなる。これじゃ、やる気がなくなっちゃうよなあ。



➡名前を入力せずにゲームスタート。ちょっと、味気ない。



⬅やまだたろうになってしまった。不満アリ。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

MD レンタヒーロー　セガ

サウンドテスト

愛知県　井藤徳人　(会員番号903017)

下のコマンドをタイトル画面で入力すると、ゲーム中のさまざまなサウンドを聴くことができるのだ。また、ゲームに登場するゲームセンターのマシンを調べよう。セガのアーケードゲームマニアへのうれしいプレゼントがあるぞ。



コマンド入力

✚ボタンの上を押しながらAボタンを押す

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

PCE 時空戦記ムー　ハドソン

やりたい放題

神奈川県　浅倉大介　(会員番号903018)

RPGのお楽しみといえば宝箱。この宝箱が何度でも開けられる秘技がこれだ。やり方はとっても簡単。宝物を取ったあとセーブしてから、リセットするだけ。そして、再びゲームスタートすると、宝箱がなぜか復活しているのだ。

これをくり返せば、貴重なアイテムや武器を無数に取ることができるぞ。



はまり道

隔号連載

吉田戦車



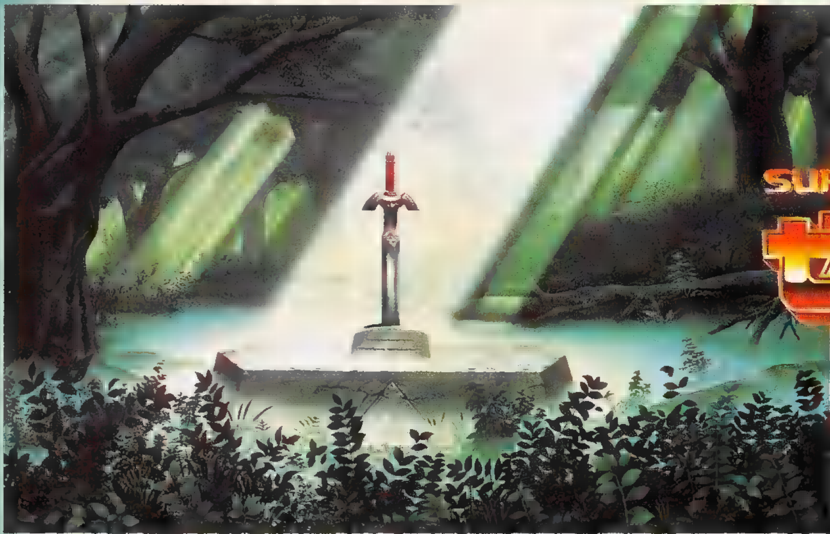
禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット(金ガバス)がもらえるぞ。さらに、ファミ通会員証もプレゼントだっ！

107 24
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係

いただきストリート
サウンドテスト
① コントローラーⅠの✚ボタンの上とセレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すと、メドレーで曲が聞ける！
住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03-3236-8350　会員No. 000009

緊急特報



SUPER FAMICOM
ゼルダの伝説®
神々のトライフォース

『ドラクエ』のオーブ、『FF』のクリスタル、そして『ゼルダ』のトライフォース……。ゲーム世界の住人ってのは宝石が好きなんだな。あっ、こっちの世界でもおんなじだわ。給料3ヵ月分とかあるもんね。男はつらいのう、ホント。

SF スーパーファミコン	アクションRPG	バックアップカートリッジ
	任天堂　11月21日発売　8000円[込]	8メガ

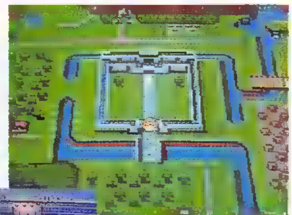
今週もガンガン新情報を公開だ!

前号までで基本操作関係と、プロローグはチェックしてもらったハズ。キミの頭のなかのゼルダワールドがムクムクと大きくなってきたと思う。そこでだ。さらにムクムクしてもらうために、今回は序盤のストーリーをダダーンと紹介するぞ。

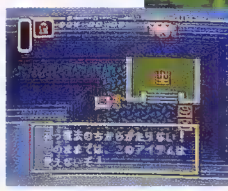
主人公の最初の目的は、城の地下に閉じ込められたゼルダ姫を救うこと。ここで前作をプレーしてる人は、エエッ、と思っているでしょ？　だって、ファミコン版では姫を救うことが最終目的だったもんね。この展開にビックリするのも無理はない。

最初からこれじゃ、今回のストーリーも、かなり練り込まれているみたい。期待して待つがよかろうってとこかな。

それではムクムクしてきたところで『ゼルダの伝説』誌上体験ツアーにおひとり様ご案内といきますか、それ！



➡次の目標地点には×印がつくのだ。親切設計でうれしいね。



⬅ゲームが進むにつれて主人公は強力な魔法を使える。左上の魔法力のメーターは常に満タンにしておこう。

トライフォースをめぐる3つの謎

①ガノンってあのガノン？

プロローグに登場のガノン。はたしてファミコン版『ゼルダの伝説』に登場したガノンと同一人物なんだろうか？　たしか今回はファミコン版よりも時代設定が昔のはず。どんな関係なのか興味しんしんってところだね。そういえば主人公だってリンクとソックシ、姫の名前も同じゼルダだぞ。トライフォースをめぐるご先祖どうしの戦いなのかな？



※画面はファミコン版です

②聖地ってどこにあるの？

手に入れた者のどんな望みをもかなえてくれるといわれているトライフォース。そのトライフォースが隠されているのが聖地だ。しかし、ハイラルのどこかにあるといわれる聖地への入り口も、いまは閉ざされているらしい。おそらく、この場所を探すのも重要なイベントのひとつにちがいない。それにしてもこの広いハイラルの地をくまなく探すのは大変だね。



③アグニムってのは何者？

ハイラルを襲った数々の災害を不思議な魔法を使って救った男、それが司祭アグニムだ。ここまでなら英雄と讃えられるところ。だけど、アグニムの場合は王様にかわって国をわがものにするつもりだったんだから困り者。前号で紹介した封印戦争の賢者の子孫たちを次々と襲うその目的はいったい……。ガノンとなにか関係があるんだろうか？　気になる存在だ。



数々の謎を含みつつストーリーを追うぞ！→

ハイラル城で邪悪なたくらみが





封印戦争などの歴史の紹介が終わるとな、なんと、いきなりハイラルのマップがグングン迫ってくる。おっと、おどろいてるヒマはないのだ。場面は城内に移って、謎の魔法使いアグニムが怪しい儀式をおこなっているところを映し出しているぞ。不思議な光に包まれて中央に浮かび上がっているのは、いったい誰なんだろうか？　城の司祭であるアグニムがなぜこんなことを？　いっぽう、ハイラル城の南に建つ粗末な(失礼)一軒家では……。

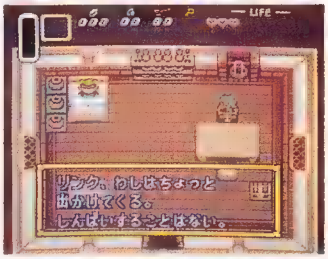


目の前のハイラル城で大変なことが起こっているというのに、わが主人公はベッドで眠りについているというありさま。その寝ている主人公の耳もとにささやきかける声がする……。

おおっと、いきなりゼルダ姫の登場だぞ。封印戦争で活躍した賢者の子孫である７人の娘。司祭アグニムが彼女たちを捕らえ、次々と怪しい儀式のいけにえにしているという。そして残るはゼルダ姫ただひとり。これは助けにいかねば男がすたる。ゲームが始まらないってもの。いざ出発だ。

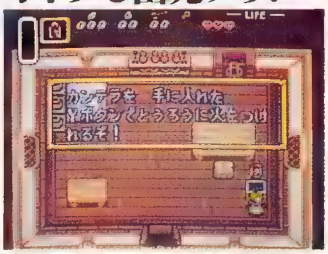
とりあえずってカンジですかね

どこにいくんだよ？

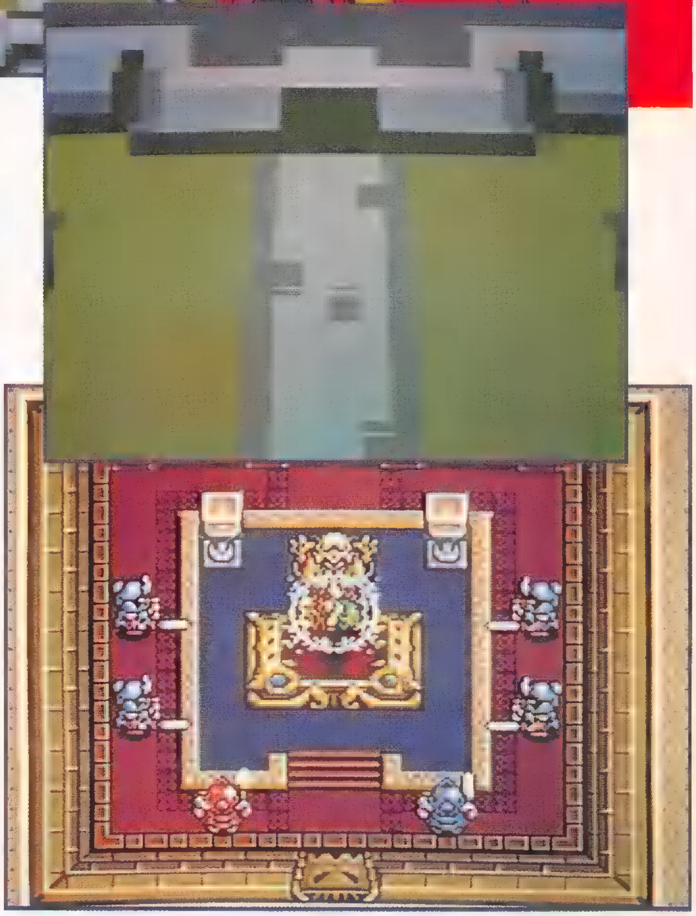


■真夜中だというのに叔父さんが突然でかけてしまったぞ。

オイラも出発ナリ！



■右下の宝箱を開けてカンテラを手に入れたら、いざ出発だ。



豪雨のなかを突き進むのだ！



家のそとは猛烈ないきおいで雨が降っている。これから始まる前途多難な冒険を象徴しているようだ。マップ画面とにらめっこしながら、城をめざして北へと進んでいこう。そのまえに操作の練習をしておくのもイイかも。なんたって今回はボタンをいっぱい使うことになるからね。しかし、持ってるアイテムは明かりをともすカンテラだけ。武器もないのに、いったいどうやって戦うワケ？

地下室ってどこにあるワケ？ 雨はやみそうにないし……



■雨が降っていても傘をさしているヒマはないのだ。



⬇草むらなんて、もうグチョグチョだ。だけどそれに耐えるのも主人公ナリ。

城には入れない



⬅こどもあつかいしやがって。どうやって城内に入ればいいんだろう？

悲痛な姫の声



➡草をひっこ抜いているときにゼルダ姫の声が……。ちょっとカッコ悪いところ見られた。

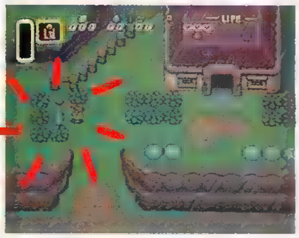
ACTION 1 物を投げる



草や壺、石などに近づきAボタンを押すと持ち上げることができる。その状態でもう一度Aボタンを押せば、持ち上げたモノを投げることができる。石なんかを敵にぶつけてダメージを与えることもあるし、その場所にアイテムが隠れていることもある。

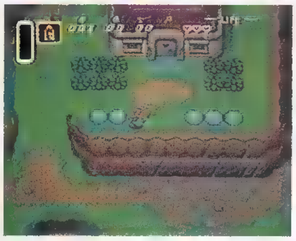


アイテムがあることも



■たまに体力回復のハートやルピーが隠れていることがある。どんどんひっこ抜くべし。

あんまり重いものは×

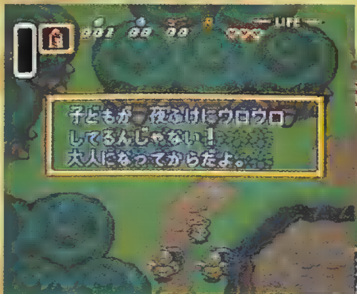


■石など重いものを持ち上げるには、あるアイテムが必要になってくるのだ。

城のまわりに衛兵がウヨウヨ

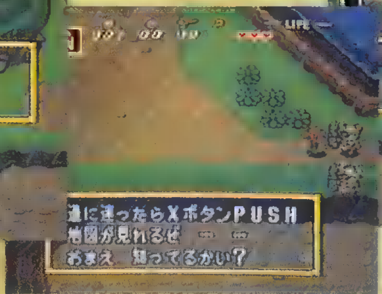
いろいろとまわりをうろついていると、目につくのが衛兵たち。こちらの行く先をさえぎるように剣をかまえて立っている。このせいで序盤の行動範囲は、とんでもなく狭くなってるのだ。剣を持っているといっても、攻撃してくるワケではないので安心してくれ。怒りだすヤツもいるが、なかには操作方法なんかを教えてくれる親切なお兄さんもいる。マニュアルをすっとばして、プレーするクセのある人は、彼らと積極的に話すようにしよう。とりあえずジャマのないところで操作方法の練習をするとヨイぞ。

うるさい人ですな



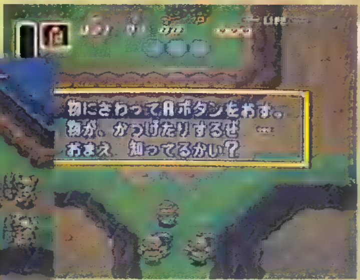
⬆雨のなかごくろうさんだけど、ことらそういうわけにもいかないの。見逃してくれよってカンジ。カタイこと言わないの。

⬇序盤はマメにマップを見るようにしないと、地形のつながりがわからないと思うぞ。Xボタンを押すべし。



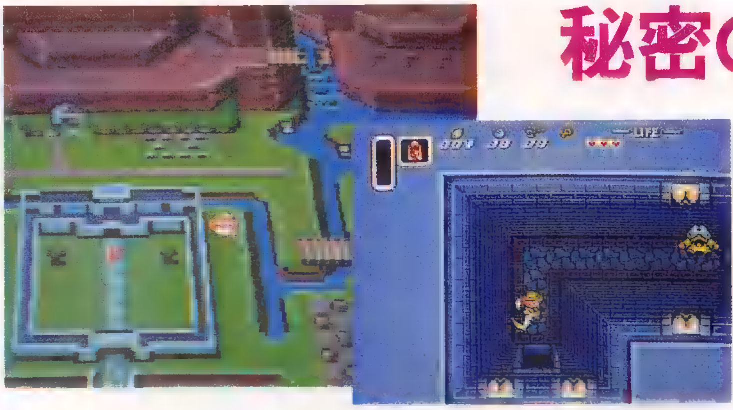
ホォーなるほどねぇ

フムフムわかったぞ



⬆知っているもーん。そこをどいてくれないアンタにぶつけてやろうかと、いま考えちゃったところだ。イヤだったらどいてくれっての。このわからずや！ あー疲れる。

秘密の入り口から地下室へ



城門の周りには衛兵がウヨウヨいてとても城内に入れてくれそうにない。となると、どこか、別の入り口を探すしかないってことになる。はてさて最初の難関の登場ってワケだ。グズグズしてるとゼルダ姫がアグニムの手によっていけにえとされてしまうぞ。

うまいこと入り口を発見できたとしても、うかれてちゃいかん。地下室には姫を救出しにくる者に備えて多くの衛兵が待ちかまえているのだ。戦うにも武器がない主人公の前に、意外な人物が登場する。うーん、序盤からハラハラドキドキの展開。イカスのだな！

地下室の入り口を探すのだ!

アグニムの陰謀



⬇国王がこんなことするわけないじゃん。きっとアグニムの陰謀なんだぜ。

城の右側ね



⬆城壁の右側にたどり着いた。いろんなところを探してみるとヨイ。

コレなんなの?



⬅秘密の入り口を発見したのはいいが、入った途端にいきなり水のなかへドボン。ビックリさせるなよ。

おおっ、ここは?

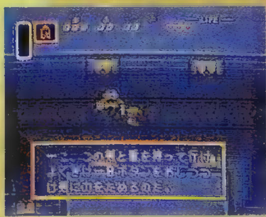


➡どうやら、ここが城へとつながる秘密の通路らしい。左へと進んでいこう。でも、武器がないのにどうしよう。

こんなところで叔父さんと再会だ

秘密の入り口で出会ったのは、なんとさっき別れたばかりの叔父さんだった。なぜ叔父さんがこんなところに？　なんて疑問が浮かんだが、剣と盾をくれるってんだから細かいことは気にしちゃイカン。これで衛兵たちとも戦うことができるぞ。よーし、奥へ進むべし。





⬅好意はありがたく受け取っておくのが、人生うまくやっていく条件ね。

剣と盾を入手!



⬆シャキーンって剣と盾をかまえる。なかなかサマになってるじゃないの。これで衛兵と戦えるぞ。ラッキー。

ステータスで確認



⬆スタートボタンを押してステータス画面で状態を確認。剣の右下にある数字はその剣の威力を表わすのだ。

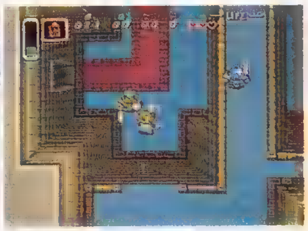
ACTION ❷



攻撃する

ぜひ覚えてほしいのが回転斬り。普通の攻撃に比べたら威力も攻撃範囲も段違いなのだ。ただし、剣に力を溜めているときは、無防備&動きが若干遅くなってしまう。使うときは注意しよう。

普通はBボタン連打

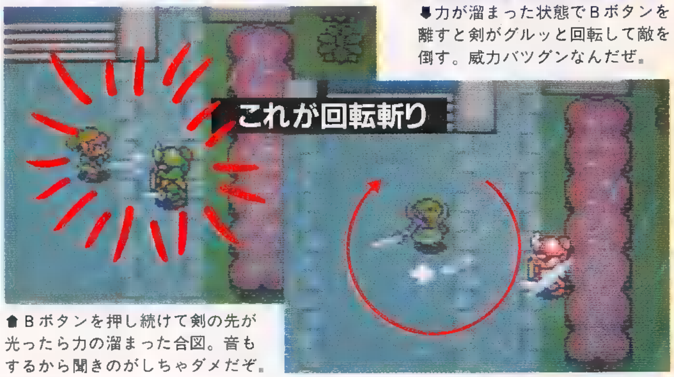


⬅Bボタンを連打しているだけでも、敵を倒すことはできるけど、威力がイマイチだ。敵がたくさんいるとヤバイ。

Bボタンを押し続け

光が出たら離す

⬇力が溜まった状態でBボタンを離すと剣がグルッと回転して敵を倒す。威力バツグンなんだぜ。



⬆Bボタンを押し続けて剣の先が光ったら力の溜まった合図。音もするから聞きのがしちゃダメだぞ。

姫を救うために奥へ奥へ

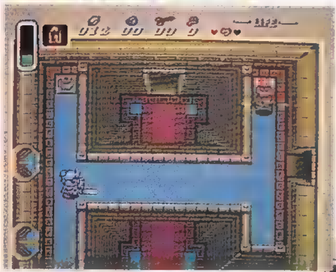


地下道から城への侵入に成功。しかし、これからが本番だ。めざすは城の最下層に捕らわれているゼルダ姫。衛兵もさらに強いのが登場してくるし、城のなかの構造もなかなか複雑になってきている。油断は禁物だぞ。城の中庭で回転斬りの練習をしておくといいかも。

入り口からズンズンまっすぐ進むと、王様のいた部屋がある。でも、王様がいないってことはアグニムに……。イヤな予感が当たってないことを祈りつつ、階段を下へ下へと進んでいくのだ。あっ、それにアグニムの姿も見えないぞ。どうなってんのコレって？

無数の敵をうち倒していけ!

壺を持ち上げて



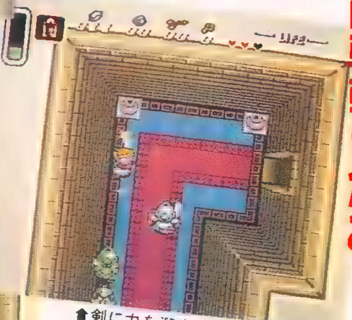
⬆狭い通路での戦いなんかは回転斬りじゃなくてそこらにある壺を利用。

➡持ち上げた壺を敵に投げつけてやれ。これがなかなか強力。

敵に投げつけろ!

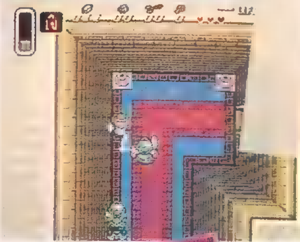


回転斬りだあ!



⬆剣に力を溜めながら敵の左側までいき、回転斬りでイッキに倒してしまうのが、一番いいパターンね。

左側から攻撃



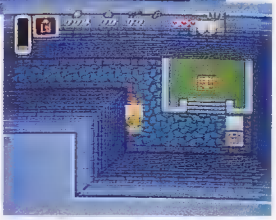
➡ここの衛兵は皆右きき。だから左側から攻撃すれば楽勝だ。

ACTION ③ 魔法を使う

Ｙボタンを押すことによって、手に入れたアイテムを使うことができる。それが魔法の品だった場合、当然魔法が使えるワケ。このとき注意したいのが画面左上の魔法力のメーター。ここに緑色の魔法力が残ってないと、魔法を使うことができないのだ。強力な魔法ほど魔法力の消費量が多いので注意して使うようにしよう。魔法力の回復には緑色の壺を拾えばいい。この壺にも小さいのと大きいのの２種類ある。大きいほうはメーターを満タンにしてくれる、嬉しいアイテムなのだ。



⬆魔法力を回復する緑の壺を取った瞬間なのだ。



⬆序盤は燭台に火を灯すことぐらいしかできない。

数々のアイテムを探し出すべし

城内は秘密がいっぱい。まず、場所によっては上の通路から下の通路へ飛び降りることができる。うまく利用すれば近道になるぞ。

それに重要なアイテムも隠されているのだ。迷宮内の全体図を映し出すマップ。敵を一定時間マヒさせて動きを止めるブーメラン。ファミコン版をプレーしたことのある人なら、うわ一懐かしいってカンジのアイテムばかり。なんとか探し出そう。

城内は立体的



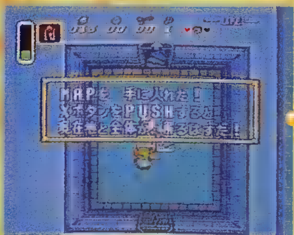
⬆別に死んじゃうわけではないから、安心して飛び降りるように。

近道するべし



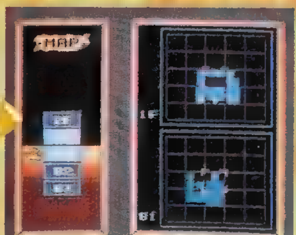
⬆うまく利用すれば、大幅な近道ができる。使わない手はないぜ、これは。

マップを入手



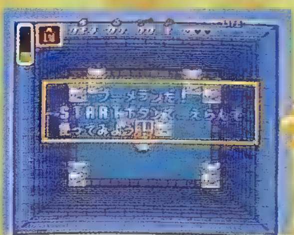
⬆おおっ、なんてわかりやすいメッセージ。フムフムＸボタンね。

うーん高性能だ



⬆こりゃまた、親切なマップ。上下２階分の構造を一度に見ることができる。

ブーメランだ!



⬆どうもどうも、またまた親切なメッセージ。すいませんね。

敵をマヒさせろ



⬆数秒間敵の動きを止めることができる。剣と組み合わせてうまく使おう。

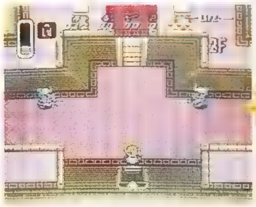
姫を救うために強敵と対決だ！



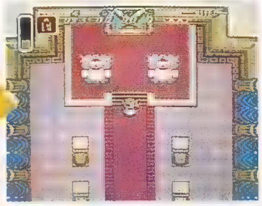


華やかな雰囲気の１階と対照的に、城の地下は進めば進むほど危険な香りがタップリだ。敵の数も増えてきているし、足場も極端に狭くなってきている。通路から通路へ飛び移るなんてとてもムリ。ヘタすると足を踏み外して落ちてしまう危険もあるぞ。

ゼルダ姫が捕らわれている城の地下室は牢屋になっている。バラしちゃうと、ここの一番奥にゼルダ姫はいるぞ。しかし、こんな簡単に助けられるはずがないワケ。そう、ここにはちょいと厄介な敵が待っているのだ。気合を入れて挑むべし。



➡城の入り口付近は色づかいも内装も華やかで豪華なカンジなんだよね。

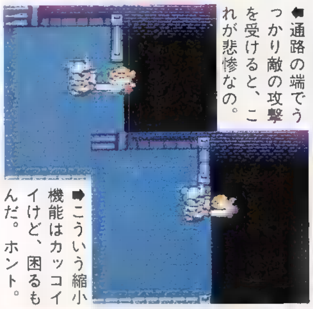


⬅奥に進むと王座だ。ここに座るべき王様はいったいどこにいったの？

足場が悪くて困っちゃう！

通路の左右が真っ暗闇だったら要注意。そこから落ちると、ライフゲージのハートが１個減って、その部屋の入り口からやり直しになってしまうのだ。

ボンヤリ進んでいると



⬅通路の端でうっかり敵の攻撃を受けると、これが悲惨なの。

➡こういう縮小機能はカッコイイけど、困るもんだ。ホント。

逆にこれを利用すれ！

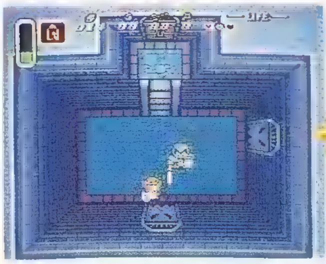


⬅逆に敵をうまく通路の端まで追いつめていこう。

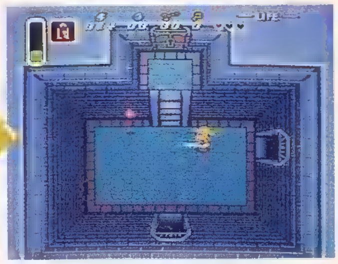
➡チョイっと攻撃してやると、ホラね……。

⬅一撃で敵を倒すことができるぞ。こりゃイイぜ。

なんか怪しいところもチラホラ



⬆部屋に入ったとたんに扉がすべて閉じてしまった。ゼルダ姫ならともかく、衛兵と密室でツーショットなんてイヤだな



⬆この場合、その部屋にいる敵をすべて倒せば扉が開くぞ。回転斬りでさっさと倒して隣りの部屋に進むとしようぜ。



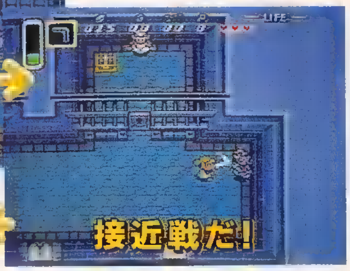
鉄球兵士を倒すのだ！

ゼルダ姫の牢の前に立ちはだかる鉄球兵士。コイツは攻撃範囲がなかなか広くて、うかつに近づけない。そこで役立つのがさきほど見つけたブーメランだ。これで相手の動きを止めつつ回転斬りで攻撃するという、ヒットアンドアウエー戦法が有効だぞ。



⬅まずはブーメランで相手の動きを止めるのだ。しっかり当てないとダメだからね。しっかり。

⬇動きの止まっているスキに剣で攻撃。できれば回転斬りがいいけど、Ｂボタン連打でもオーケー。





⬅もし、運悪くダメージを受けたときは、隣の牢にある壺を持ち上げてみよう。ハートが全部で３個もあるぞ。体力を回復するのだ。



大きなカギを手に入れた！

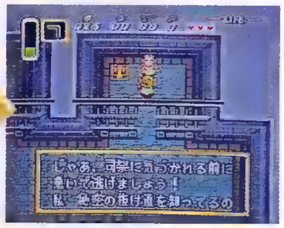


ホンモノのゼルダとの出会い

鉄球兵士から奪った大きなカギを使ってゼルダ姫の牢を開けてあげよう。いままで声しか聞こえなかったゼルダ姫と涙のご対面……なんて言ってる場合じゃない。城から脱出するために、姫が知っているという秘密の出口へと向かおう。あいかわらず衛兵たちが襲ってくるけど、姫の前なんだからカッコイイところ見せなきゃね。



⬅感じていたなんて、なんか恥ずかしいな。もう姫ってば。



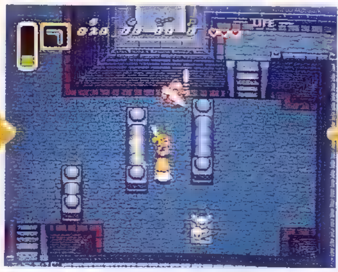
⬅そうそう、グズグズしているヒマはないんだよね。

秘密の通路を進んで教会へ

地下牢までできた道をそのまま逆に進んで、姫が知っているという秘密の抜け道へと急ごう。抜け道の入り口は意外なところにあるぞ。めざすは神父様のいる城のきたにある教会。無事たどりつけるかな？　さあ、急ごう！



⬆さあ、城を脱出だ。姫は勝手についてくるし、敵の攻撃を受けても大丈夫だ。いままでどおりでプレーしていればヨイ。



⬆あいもかわらず衛兵たちが攻撃してくる。姫の前なんだから、回転斬りでカッコよく倒したいところでしょ？　やっぱりね。



⬆秘密の抜け道っていうから、地下にあるのかと思ったら、意外や意外。王様の部屋にあったなんてね。よし、急ごう！

カンテラの火を頼りに進むぞ

入った瞬間、誰もがビックリするハズ。なんと教会への秘密の抜け道は真っ暗なのだ。カンテラの明かりをたよりに進んでいくことになるぞ。ところどころにある燭台にカンテラから火をつければ、一定時間だけど抜け道全体が明かるくなる。安全のためにはマメに燭台に火を灯していったほうがイイだろう。襲ってくる敵もねずみやコウモリなど、こんな場所にピッタリのヤツらだ。

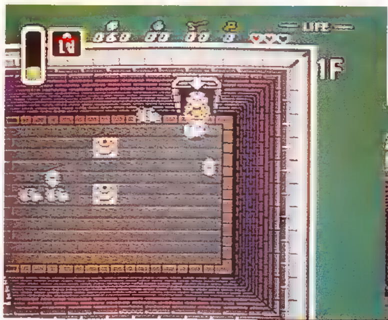


⬆これが燭台。カンテラで明かりを灯してやろう。抜け道全体が明かるくなる。魔法力の残量に注意。

⬇ほらね、まだ少し暗いけど、前よりは全然マシだよね。先を急ごう。

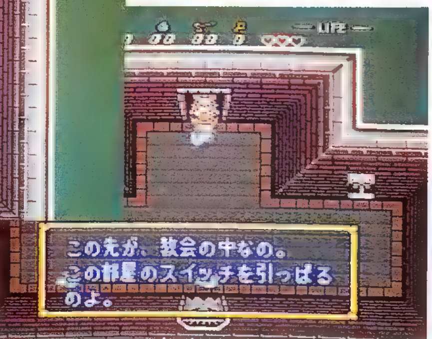






⬆やっと明かりのある部屋についた。敵の数も減ってきたし、もうすぐ教会ってコトなのでは？

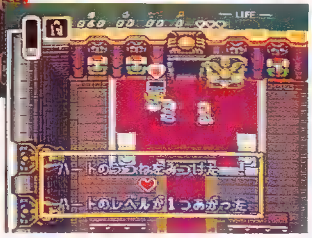
⬇おお、あの扉の先が教会となり！　でもやって開ければいいんだろう？　えっ、スイッチ？　どこどこ？　右と左どっちなんだろう？





⬅やっとの思いで教会までたどり着いたぞ。あっ、あそこにいるのが神父さんかな？　ゼルダ姫を連れてきましたよー。

⬇うわっラッキー。ハートの器をくれるなんて、太っ腹な神父さんですな。これでライフゲージが1個増えたぞ。苦労が報われました。



冒険はまたまた続いてゆくのだ

Pick Up
Shopping Information

今週の調査協力店
ビックカメラ

ディスカウントショップ最新価格データ

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士	8200円	5570円
ファミコン	ちびまる子ちゃん-うきうきショッピング-	5800円	3940円
ファミコン	マリオ オープンゴルフ	6000円[込]	4197円[込]
ファミコン	中嶋悟F-1ヒーロー2	5900円	4130円
ファミコン	ロイヤルブラッド	9800円	6660円
ファミコン	ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!	8200円	5570円
ファミコン	くにおくんの時代劇だよ全員集合！	6500円	4415円
ファミコン	ファミリーサーキット'91	7800円	5300円
ファミコン	キャッ党忍伝てやんでえ	6500円	1920円
ファミコン	スーパーマリオブラザーズ3	6500円	3330円
スーパーファミコン	超魔界村	8500円	6600円
スーパーファミコン	スーパー三国志Ⅱ	14800円	10780円
スーパーファミコン	ファイナルファンタジーⅣ	8800円	6995円
スーパーファミコン	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	8800円[込]	6998円[込]
スーパーファミコン	スーパーウルトラベースボール	8800円	3995円
スーパーファミコン	Jerry Boy	8500円	6800円
スーパーファミコン	スーパーR·TYPE	8500円	3995円
スーパーファミコン	スーパーマリオワールド	8000円[込]	6344円[込]
スーパーファミコン	バトルドッジボール	9600円	7000円
スーパーファミコン	遥かなるオーガスタ	9800円	7610円
PCエンジン	クイズアベニュー2	6000円	4075円
PCエンジン	メソポタミア	6800円	4620円
PCエンジン	ニュートピアⅡ	7200円	5040円
PCエンジン	CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス5号	4800円	3360円
PCエンジン	森田将棋PC	7200円	5040円
PCエンジン	ワールドジョッキー	5800円	3940円
PCエンジン	ファイヤープロレスリング2ndBOUT	6900円	4685円
PCエンジン	ヴァリスⅣ	6780円	2815円
PCエンジン	BURAI 八玉の勇士伝説	7200円	4600円
PCエンジン	F1サーカス'91	6900円	4685円
メガドライブ	ソードオブソダン	6000円	4075円
メガドライブ	デビルクラッシュMD	6800円	4620円
メガドライブ	戦場の狼Ⅱ	7000円	4755円
メガドライブ	プロ野球 スーパーリーグ'91	6800円	4620円
メガドライブ	ポピュラス	6000円	4075円
メガドライブ	アウトラン	7000円	4755円
メガドライブ	ベアナックル	6000円	4070円
メガドライブ	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	6000円	4070円
メガドライブ	エイリアンストーム	6000円	4075円
メガドライブ	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～	8700円	4980円

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	アレサⅡ	4800円[込]	3357円[込]
ゲームボーイ	テクモボウルGB	3800円[込]	2739円[込]
ゲームボーイ	少年アシベ ゆうえんちパニック	3800円[込]	2657円[込]
ゲームボーイ	ウィザードリィ·外伝Ⅰ	4635円[込]	3146円[込]
ゲームボーイ	ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド	3800円[込]	2575円[込]
ゲームボーイ	聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝-	4800円[込]	3357円[込]
ゲームボーイ	ロックマンワールド	3500円[込]	2369円[込]
ゲームボーイ	スーパーマリオランド	2600円[込]	1756円[込]
ゲームボーイ	時空戦記ムー	4500円[込]	3146円[込]
ゲームボーイ	ドクターマリオ	2600円[込]	1756円[込]
ゲームギア	バット&バター	3500円	2800円
ゲームギア	対戦型大戦略G	4800円	3840円
ゲームギア	ラスタンサーガ	4500円	3055円
ゲームギア	アウトラン	3500円	2375円
ゲームギア	グリフォン	3800円	2580円
ゲームギア	ワギャンランド	4000円	2715円
ゲームギア	ファンタジーゾーンGEAR～オパオパJr.の冒険～	3900円	2650円
ゲームギア	ギアスタジアム	3500円	2135円
ゲームギア	タイトーチェイスH.Q.	3800円	2660円
ゲームギア	琉球	3800円	2575円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	20909円[込]
スーパーファミコン用ステレオAVケーブル	1545円[込]	1199円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8240円[込]
ゲームボーイ用通信ケーブル	1500円[込]	1194円[込]
ファミコン本体	14800円	8780円
ツインファミコン本体	32000円	21300円
PCエンジン DUO	59800円	45000円
PCエンジン DUO用液晶モニター	79800円	61900円
PCエンジンCGⅡ本体	19800円	14700円
PCエンジン CD-ROMシステム	57300円	28600円
メガドライブ本体	21000円	11350円
PCエンジンGT本体	44800円	33680円
PCエンジンGT用テレビチューナー	14800円	10870円
ゲームギア本体	19800円	13250円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	9940円
ゲームセレクタ	9500円	7375円
JB KING	9800円[込]	7596円[込]
アベニューパッド3	2980円	2300円
PCエンジン用天の声Ⅱ	2600円	1980円

今週のお買い得情報

今週も、いろいろなソフトがたいへんお安くなっております。そのなかでも、とくにファミコンのソフトがお買い得。オススメは、斬新なシステムを採用しているシミュレーションゲーム『大航海時代』。3980円とお手ごろな価格です。





ビックカメラ　池袋AV館　加藤さん

大航海時代
ファミコン
光栄　3980円

そのほかの超お買い得ソフト

- ○ダライアスツイン(スーパーファミコン)　3785円
- ○エジプト(ファミコン)　995円
- ○忍者龍剣伝Ⅲ～黄泉の方舟～(ファミコン)　1980円
- ○ゴルビーのパイプライン大作戦(ファミコン)　1920円
- ○寺尾のどすこい大相撲(ファミコン)　1980円
- ○燃えろ！柔道WARRIORS(ファミコン)　2800円
- ○名門第三野球部(ファミコン)
- ○SDガンダム GARMSオペレーションガンダム(ゲームボーイ)　980円
- ○ドラキュラ伝説Ⅱ(ゲームボーイ)　1980円
- ○SaGa2 秘宝伝説(ゲームボーイ)　1920円
- ○銀河(ゲームボーイ)　1980円
- ○まじかる★タルるートくん(ゲームギア)　780円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
ファミコン	
10月26日	○ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!　8200円　<バンダイ>
10月中旬	○ファミリーテニス　3900円　<ナムコ>
10月中旬	○ファミリーマージャンⅡ 上海への道　4900円　<ナムコ>
10月中旬	○ファミリージョッキー　3900円　<ナムコ>
10月中旬	○ナムコクラシック　5900円　<ナムコ>
10月中旬	○ファミリーサーキット'91　7800円　<ナムコ>
10月中旬	○パックマン　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○マッピー　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○ディグダグ　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○ギャラクシアン　4500円　<ナムコ>
10月中旬	○ギャラガ　4500円　<ナムコ>
11月8日	○超魔界村　8500円　<カプコン>
11月8日	○ファイナルファイト　8500円　<カプコン>
11月22日	○まじかる★タルるートくん　5800円　<バンダイ>
12月20日	○少年アシベ ネパール大冒険の巻　6980円　<タカラ>
12月中旬	○くにお君の時代劇だよ　全員集合！　6500円　<テクノスジャパン>
12月中旬	○ダウンタウン熱血物語　それゆけ大運動会　6200円　<テクノスジャパン>
12月中旬	○熱血高校ドッジボール部　5800円　<テクノスジャパン>
12月下旬	○オリュンポスの戦い　5300円　<イマジニア>
12月	○絵描衙門　9800円　<アテナ>
スーパーファミコン	
10月19日	○ウルトラマン　7800円　<バンダイ>
10月25日	○ファイナルファンタジーⅣ　8800円　<スクウェア>
11月22日	○ファイナルファンタジーⅣ　8800円　<スクウェア>
11月中旬	○バトルドッジボール　9600円　<バンプレスト>
PCエンジン	
10月	○パチ夫くん 幻の伝説　12800円　<ココナッツジャパン>
11月22日	○ゼロヨンチャンプ　6900円　<メディアリング>
ゲームボーイ	
10月中旬	○ダブルドラゴン　3500円[込]　<テクノスジャパン>
11月16日	○まじかる★タルるートくん　3500円[込]　<バンダイ>
12月6日	○ちびまる子ちゃん　3400円[込]　<タカラ>
12月6日	○ちびまる子ちゃん2　3800円[込]　<タカラ>
12月20日	○少年アシベ 遊園地パニック　3800円[込]　<タカラ>
12月上旬	○聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝-　4800円[込]　<スクウェア>

★10月18日調べ

※最新再出荷情報は、全国の小売店に出荷される日にちです。調査協力店とは一切関係ありません。

New SOFT 新着ゲーム通信



ソルスティスⅡ（仮題）―――173
鈴木亜久里のF-1スーパードライビング―――174
アクスレイ―――174
バブルガムクラッシュ―――175
ゴールデンアックスⅡ―――175
アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝―――175
ピットファイター―――176
ロードブラスターズ―――176
太平記―――176
アーリエル―――176
ソニック・ザ・ヘッジホッグ―――177
スペースハリアー―――177

SF スーパーファミコン ソルスティスⅡ（仮題）

アクションパズル　バックアップカートリッジ

EPIC・ソニー　発売日未定　価格未定　容量未定

クォータービューのアクションパズルゲームとして、異彩を放った『ソルスティス』の続編がスーパーファミコンで発売されるぞ。

今回は、前作の特徴だったクォータービューのダンジョンのほか、ななめ見下ろし型のフィールドも登場。フィールド上を移動して、ダンジョンの入り口を探し出し、ダンジョン内の謎を解いていくというぐあいにゲームが進んでいくのだ。フィールドは9つのエリアに分けられていて、各エリアにはひとつずつダンジョンが用意されているぞ。

ダンジョン内には数々の謎や仕掛けのほか、主人公の行く手を阻むモンスターが出現する。アイテムを手に入れれば、武器や呪文でモンスターを倒すこともできるぞ。それぞれのモンスターによって、効果的な武器や呪文が違うから、いろいろな攻撃を試してみよう。また、ダンジョン内の謎を解くことによって、プレーヤーの攻撃力や呪文の力をパワーアップさせることもできるのだ。



⬅これがダンジョンの入り口。意を決して飛び込むのだー！





⬅⬆オーバーアクションぎみの主人公。見ているだけで、プッ。



⬅ダンジョン内の一風景。ダンジョンはカベで仕切られた小部屋が、いくつもつながっている構造になっているのだ。

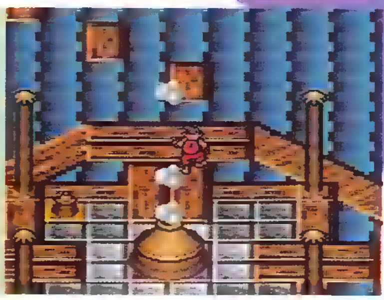
アクションの要素が充実



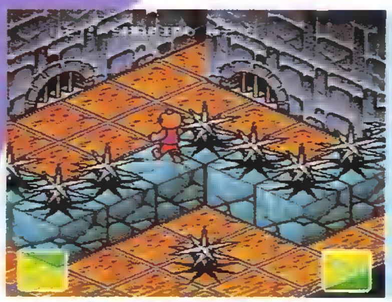
➡これが新採用のフィールド画面。ダンジョンの入り口のほか、村なんていうのもあるらしいぞ。



■前作と違い、ひとつひとつの小部屋は最大たて2画面、横2画面分もの大きさがあるのだ。デカイ。



■フィールド画面の背景は、主人公の動きに合わせてグイングインと回転するぞ。目が回る〜。



⬅ダンジョン内にはどんな謎が隠されているのか？ 詳しいことは続報を待つとよいかもしれぬ。

SF スーパーファミコン
鈴木亜久里の F-1スーパードライビング

レースゲーム
バックアップ カートリッジ

ロジーク(ジー・アミューズメンツ) 発売日未定 価格未定 8メガ

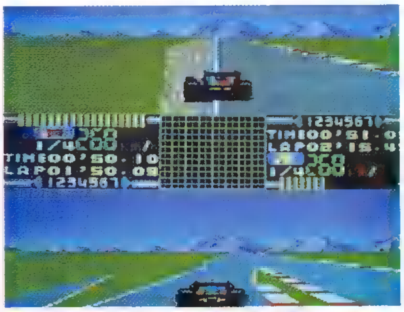
鈴木亜久里本人が制作に参加していることで話題の、『F-1スーパードライビング』の画面を入手したぞ。実際のF1の臨場感をよりリアルに再現したゲームなのだ。

プレーヤーは、自分のマシンをセッティングしてからレースに臨む。4種類のタイヤ、6種類のエンジンをはじめ、ありとあらゆるパーツを厳選し、レースへ赴くのだ。チューナーとしての腕も必要だぞ。必要に応じて、亜久里じきじきのアドバイスを受けることもできるのだから、うれしい限りだ。

ほかのマシンも、F1でおなじみのメンバーの特徴を活かした走りをする。セナやプロストの走りそっくりのマシンと腕を競おう。友だちとの対戦プレーも可能だよ。



⬆セッティングをすませて、マシンを走らせよう。



⬆友だちとも、亜久里とも対戦ができるぞっ!



⬅大空をバックに走るクルマ。気持ちいいぞ。



⬅おーっとスピンだ! マシンは大丈夫か!?



⬅満足のいくセッティングをしよう。



⬅亜久里のアドバイスにも耳を傾けよう。

本物のF1の爽快な走りを体験したければこれをやれ!





⬅デモ画面では、こんな鮮明な画像を見ることができる。写真から取り込んだみたいでしょ?

SF スーパーファミコン
アクスレイ

シューティング
カートリッジ

コナミ '92年1月発売予定 価格未定 8メガ

コナミから、『グラディウス』シリーズをしのぐ迫力のシューティングゲームが発売されるぞ。その名も『アクスレイ』。暴走する科学文明が生み出した機械生命体と、最強の戦闘機アクスレイの戦いだ。

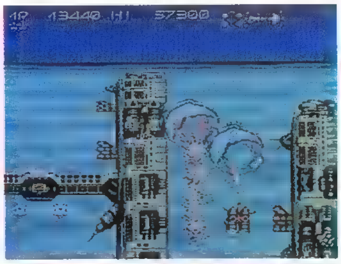
プレーヤーの目的は、敵に占領された惑星上の基地を奪還すること。横スクロール面と疑似3D面からなる、全6ステージを戦い抜かなければならない。通常攻撃はショットとミサイルを併用するが、粒子レーザーや爆裂ミサイルなどの特殊兵器を使うこともできるぞ。

1ステージをクリアーするごとに、新たな特殊兵器を手に入れることができるのだ。各ステージの最後に待つボス敵を倒して、クリアーを目指そう。

迫力のシューティングだ

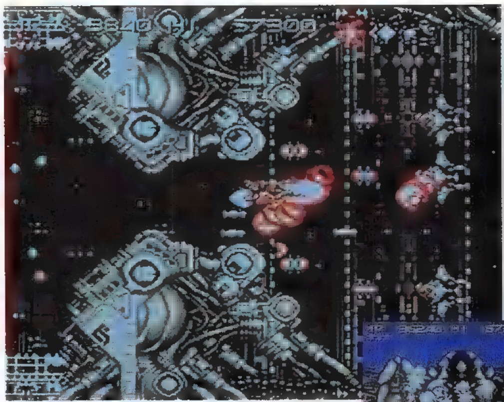


⬆これが疑似3D面。画面がグググーンと立体感を増してゆくのが見どころ。奥行きを感じさせる画面構成がスゴイよね。



⬆これも疑似3D面のひとつ。敵が撃ってくる弾をよけながら、こっちも特殊兵器をお見舞いさせてあげましょう。

大きな敵が!

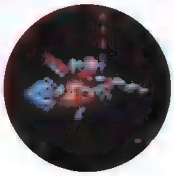


⬆これは横スクロール面。視覚的にも十分満足させてくれる画面だよね。うーん、キレイ。

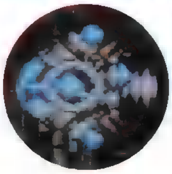


➡敵も大きなヤツばかり。コイツは蜘蛛のように、長い足で攻撃をしかけてくるぞ。

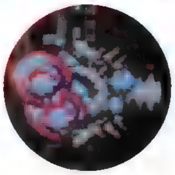
雲や闇を突き抜けて戦え



⬅自機アクスレイだ。



⬅敵のオプション。



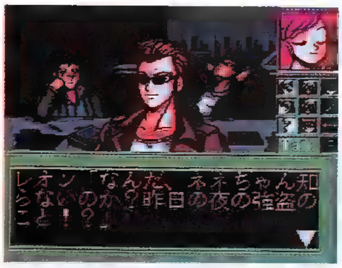
⬅ぶっつぶしちまえ。

PC バブルガムクラッシュ

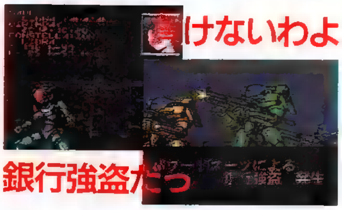
PCエンジン　アドベンチャー　Huカード

ナグザット　12月[illegible]日発売　7200円　4メガ

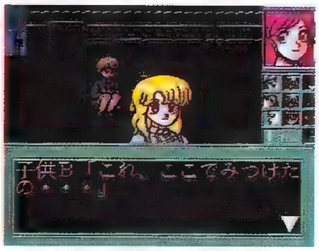
人気ビデオアニメのゲーム化。軍隊用のパワードスーツによる銀行強盗事件を解決するため、闇の仕置人と呼ばれる集団、ナイトセイバーズが活躍するぞ。人々から地道に情報を集めるのが、クリアーのカギ。アイコンから行動を選択して、ピシピシ進もう。



⬆主人公で、ナイトセイバーズの一員であるネネが、強盗捜しに東奔西走するのだ。



最近のアニメの女の子はえれーかわいいやんけ♡



⬆小さな子供がくれたもの。強盗捜しの役にたつのか？　とりあえずもらっとこ。

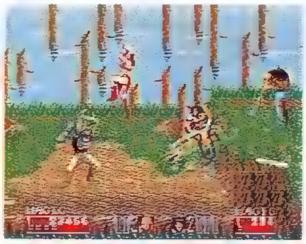


MD ゴールデンアックスII

アクション　カートリッジ

セガ　12月20日発売　価格未定　4メガ

アーケード版でヒットし、メガドライブでも人気を博した『ゴールデンアックス』の続編が登場するぞ。剣や斧で、迫りくる敵をぶった斬るのだ。Aボタンで使用できる魔法も、一段とパワーアップしているぞ。ふたり同時プレーができるのもうれしいよね。

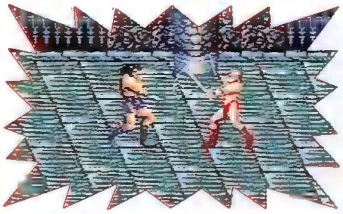


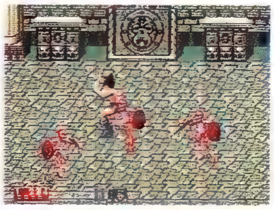
➡敵をビシュバシュと斬れ。



➡炎の魔法を使う女主人公。

斧を剣をぶんぶん振り回せー!!





⬅ひー、スケルトンが襲ってきた。逃げろ、いや戦え。

MD アイラブドナルドダック　グルジア王の秘宝

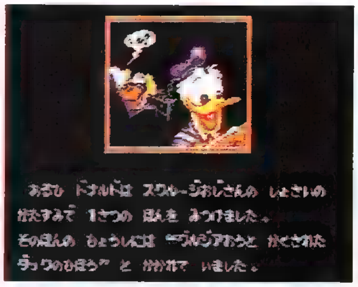
メガドライブ　アクション　カートリッジ

セガ　12月発売　[illegible]800円　4メガ

人気キャラクター、ドナルドダックが主人公のアクションゲームだ。古代の秘宝をめぐって、ギャング団とドナルドが、激しい戦いをくり広げるぞ。

画面は横スクロール。マップ画面で宝の場所を探して、その場所を選んでゲームスタートだ。ショットとジャンプを使い分けて、敵を倒したり、よけたりしながら進もう。ゲーム中に出てくるとうがらしを5個集めると、一定時間ドナルドが無敵状態で走り出すのだ。

ドナルドの武器は"シュッポン"と呼ばれるきれいな玉。最初は敵を一定時間しびれさせる黄色シュッポンだけど、赤や緑のシュッポンを手に入れると、もっと強い攻撃ができるようになるのだ。

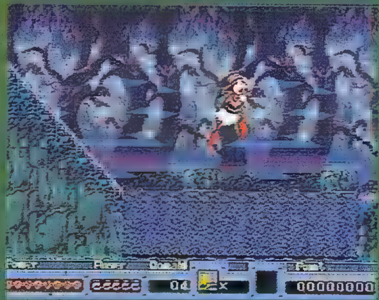


➡この本を見つけたことから、ドナルドは冒険することになるのでした。



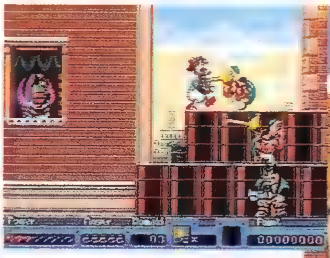
⬆マップ画面。このマップ上をいったりきたりしながら、隠された秘宝を探すのだ。同じポイントに何度もいかなくちゃならないけど、そこは根性だ。

なめらかな動きを堪能してね





➡妖しい雰囲気の画面。いいでしょ？



➡ドナルドは、シュッポンのほかに、ポップコーンを投げることもできる。



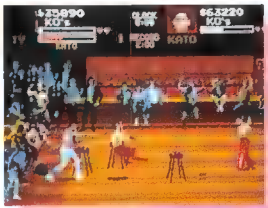
⬅ギャングの手下どもがドナルドを襲ってきた。シュッポンを投げろー。

MD ピットファイター

アクション
カートリッジ

テンゲン　発売日未定　価格未定　8メガ

アーケード版から移植された格闘アクションゲームの登場だぞ。このゲーム最大の特徴は、大迫力のビジュアル。なんと、登場するキャラクターが、取り込み画像でアニメーションするっていうから スゴイのだ。敵をやっつけて、賞金をガッポリもらおう。

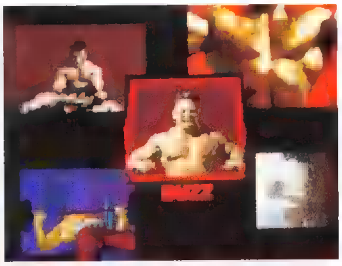


◀なんだか雰囲気の悪そうなところだな、ここは。



➡相手のライフゲージがゼロになるまで戦うのだ。

情けは御無用!!
ぶちのめせっ!!



⬆プレーヤーが選択できる3人のキャラクターのなかのひとり、バズ。筋肉マンだ。





MD ロードブラスターズ

アクション
カートリッジ

テンゲン　発売日未定　価格未定　4メガ

シューティングの要素も含んだ3Dタイプのカーアクションゲームが登場するぞ。全部で50あるコースを、燃料切れになる前に走り抜けよう。道路には燃料補給するための燃料球が落ちていることもある。敵車をショットで破壊しながら燃料を回収しよう。



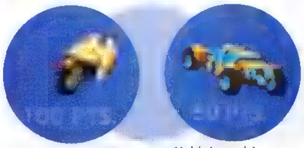


◀ドカーン。こうならないようにがんばろう。

気分はレッドゾーン

⬆➡爆音を響かせてハイウエーを突っ走れ。ジャマするヤツらをショットで破壊し、いただけるものはもらっておこう。





⬆アーケード版からの移植なのだ。

MD 太平記

シミュレーション
バックアップカートリッジ

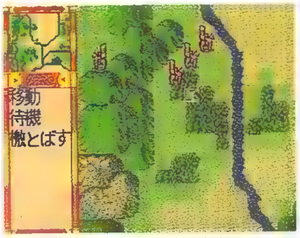
セガ　12月13日発売　8700円　8メガ

NHKの大河ドラマ『太平記』がシミュレーションゲームになったぞ。プレーヤーは足利尊氏か楠木正成のどちらかを選択し、15のシナリオを戦い抜くのだ。戦争時に武将どうしが接触すると一騎討ちになり、馬上で弓矢対決や馬から下りての決戦が楽しめるぞ。

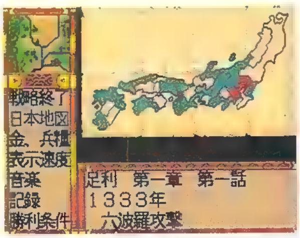
歴史を塗り変えろ!!



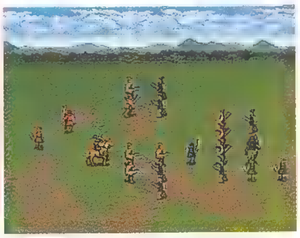
⬆やっぱり、新田義貞もいるのかな。



⬆六波羅を知らない人は勉強しよう。



⬆中央を流れる川はなに川だろう。



⬆突撃じゃー。みなのものかかれ。

GG アーリエル

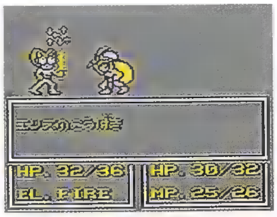
シミュレーション
バックアップカートリッジ

セガ　12月6日発売　価格未定　2メガ

かわいいキャラクターが大勢出演するシミュレーションゲームの登場だ。このゲームはシミュレーションゲーム初心者でも楽しんでプレーできるように、コマンドやルールの設定を簡略化してあるのだ。ゲームギア2台を通信ケーブルでつなぐとVSモードも遊べるぞ。

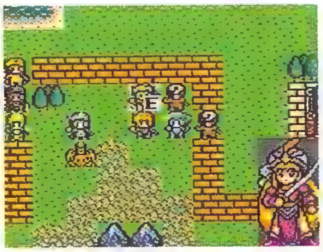
ボクたち敵キャラなのだ





⬆剣での直接攻撃だ。この子は女の子なのに強いんだよな。ホント。

攻め込むのだー!!



⬆画面中央、ハテナマンのパラメーターは戦ってみないとわからないのだ。



⬆魔法を使った間接攻撃もあるぞ。敵の頭上に雷を落とすのだ。

NEW SOFT

GG ゲームギア ソニック・ザ・ヘッジホッグ

アクション
カートリッジ

セガ '92年1月2日発売 価格未定 2メガ

あのスピード感をもう一度

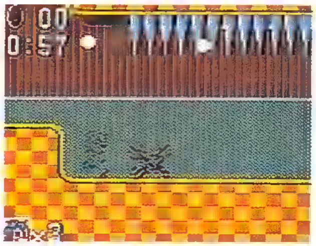
大人気のアクションゲーム、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が、早くもゲームギアで登場なのだ。

基本的な操作方法などはメガドライブ版と同じ。そのかわり、ステージはすべてゲームギア用にアレンジされているのだ。まったく新しい仕掛けもあったりして、メガドライブ版をさんざんやり込んだ人にでも、十分に楽しめる仕上がりになっているぞ。

ステージは、横スクロールや強制スクロール、たてスクロールとなんでもアリアリ。おまけにスペシャルステージも用意されているのだ。たとえ画面は小さくなったとしても、『ソニック』のスピード感や爽快感はメガドライブ版と同じように堪能できそうだね。



➡『ソニック』が、こうしてもう一度プレーできちゃうなんて。ゲームギア持ってない人は買うしかないね。





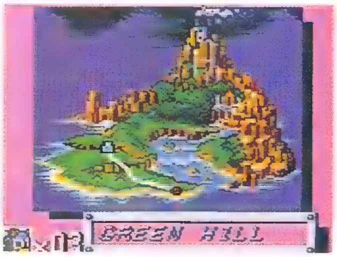
➡カラー液晶のなかをところ狭しと駆け回るソニック。

⬅まったく新しいステージがお目見え。ひゃっほう。

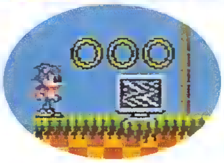


また『ソニック』が大暴れするのだ!!



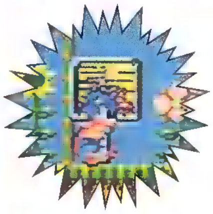


⬆全体マップ。どこまで進めるかな？



⬅いくら小さい画面とはいえ、迫力は満点だ。期待できるぞ。

小さいけどあなどれん



⬆エッグマン博士を倒すことが最終目的。サウスアイランドを救えるのはソニックしかいないのだっ!!

GG ゲームギア スペースハリアー

シューティング
カートリッジ

セガ 12月○日発売 価格未定 1メガ

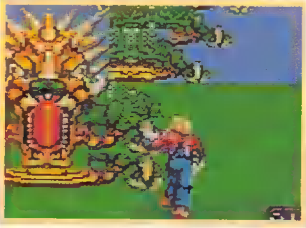
究極の3Dシューティング、『スペースハリアー』が、ついにゲームギアに移植されたのだ。超能力者ハリアーを操作して、魔物たちの手からドラゴンランドを救うことが目的。全部で12ステージを、障害物をよけつつ敵を撃破していこう。ハリアーの叫び声も必聴だ。



⬆もともとはアーケード版だったのよ。

『スペハリ』がギアにも登場







⬅叫び声がイカスのだ。

森下万里子の謎のゲーム 未確認情報



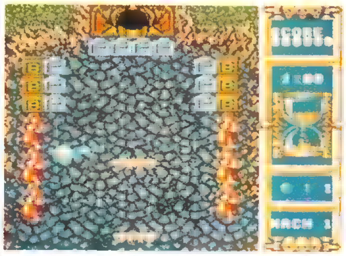
●こんにちは、万里子です。今回も新作情報がいっぱいです。ではさっそく紹介しますね。

●イマジニアさんは、『PGA ツアーゴルフ』を'92年3月にスーパーファミコンで発売する予定です。

●ビクター音楽産業さんは、『TVスポーツ・スペシャル』というバスケットとアイスホッケー、ベースボールが一度に楽しめちゃうお得なゲームを、PCエンジンのスーパーCD-ROMで開発中だそうです。

●アイマックスさんは、『ネイビーブルー』というゲームを、ファミコンで開発中との情報が入りました。

●では、また。　　（森下万里子）



⬆ホット・ビィの『バッドオーメン』。



⬆リバーヒルソフトの新作なのだ。

THE Schedule

ファミコン

10月発売のソフト

25日	○カオスワールド＜ナツメ＞	7000円/バックアップカートリッジ
25日	○たいむゾーン＜シグマ＞	6200円/カートリッジ
25日	○グレートディール＜ヘクト＞	6800円/カートリッジ
25日	○ぷよぷよ＜徳間書店＞	600円[込]/ディスクライター書き換え
26日	○特救指令ソルブレイン＜エンジェル＞	6000円/カートリッジ

11月[illegible]

1日	○モノポリー＜トミー＞	6800円/カートリッジ
15日	○ラディア[illegible]記 黎明篇＜テクモ＞	6900円/バックアップカートリッジ
15日	○少年アシベ ネパール大冒険の巻＜タカラ＞	6980円/バックアップカートリッジ
15日	○パチ夫くん4＜ココナッツジャパン＞	8800円/カートリッジ
15日	○スターウォーズ＜ビクター音楽産業＞	6700円/カートリッジ
15日	○地底戦空バゾルダー＜ソフエル＞	6300円/カートリッジ
22日	○みんなのた[illegible]坊のなかよし大作戦＜キャラクターソフト＞	3980円/カートリッジ
22日	○燃えプロ[illegible]＜ジャレコ＞	6700円/カートリッジ
29日	○アメリカ横断ウルトラクイズ＜トミー＞	7800円(予価)/カートリッジ
29日	○ファミコン囲[illegible]入門＜アイマックス＞	6500円/バックアップカートリッジ
29日	○ランパート＜コナミ＞	5800円/カートリッジ
29[illegible]	○バナナン王子の大冒険＜タカラ＞	5900円/カートリッジ

12月発売のソフト

6日	○スノーブラザース＜東亜プラン＞	価格未定/カートリッジ
6日	○ロックマン4〜新たなる野望〜＜カプコン＞	7800円/カートリッジ
6日	○平成天才バカボン＜ナムコ＞	5800円/カートリッジ
6日	○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。＜タカラ＞	6800円/カートリッジ
13日	○テトリス2+Bombliss＜ビー・ピー・エス＞	6500円/バックアップカートリッジ
13日	○つるピカハゲ丸〜つるセコの証〜＜ジャレコ＞	6300円/カートリッジ
13日	○東京パチスロアドベンチャー＜ココナッツジャパン＞	6800円/カートリッジ
13日	○T.M.N.T.2 ザ マンハッタン プロジェクト＜コナミ＞	6900円/カートリッジ
13日	○バトルトード＜メサイヤ(NCS)＞	6500円/カートリッジ
14日	○ヨッシーのたまご＜任天堂＞	4900円[込]/カートリッジ
15日	○大工の源さん＜アイレム＞	6500円/カートリッジ
20日	○アンタッチャブル＜アルトロン＞	6800円/カートリッジ
20日	○ザ・ブルーマリーン＜ホット・ビィ＞	6300円/カートリッジ
20日	○タイニートゥーン アドベンチャーズ＜コナミ＞	4900円/カートリッジ
20日	○ダイナマイト バットマン＜サン電子＞	6500円/バックアップカートリッジ
20日	○爆笑!人生劇場3＜タイトー＞	6400円/カートリッジ
20日	○信長の野望・武将風[illegible]＜光栄＞	価格未定/バックアップカートリッジ
20日	○ファミスタ'92＜ナムコ＞	5000円/カートリッジ
20日	○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞	6800円/カートリッジ
20日	○モンスターメーカー〜7つの秘宝＜ソフエル＞	6800円/バックアップカートリッジ
上旬	○パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ!＜アイレム＞	5800円/カートリッジ
中旬	○テクモスーパーボウル＜テクモ＞	7800円/バックアップカートリッジ
下旬	○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞	5900円/カートリッジ
	○バトルストーム＜ヨネザワPR21＞	5800円/カートリッジ
	○ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦＜ヨネザワPR21＞	9800円/カートリッジ
	○第2次スーパーロボット大戦＜バンプレスト＞	8200円(予価)/バックアップカートリッジ
	○アスミッくんランド＜アスミック＞	6300円(予価)/カートリッジ
	○鳥人戦隊ジェットマン＜エンジェル＞	6000円(予価)/カートリッジ
	○バッキーオヘア＜コナミ＞	価格未定/カートリッジ
	○ベスト競馬・ダービースタリオン＜アスキー＞	6800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○SDガンダムガチャポン戦士4ニュータイプストーリー＜ユタカ・バンダイ＞	8500円(予価)/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

3日	○がんばれゴエモン外伝2 天下の財宝＜コナミ＞	6980円/カートリッジ
7日	○ピザポップ＜ジャレコ＞	6300円/カートリッジ
24日	○ビジネスウォーズ M&A＜ヘクト＞	9700円/カートリッジ
25日	○バーズテイルII＜ポニーキャニオン＞	7000円/バックアップカートリッジ
25日	○AD&D ドラゴン・オブ・フレイム＜ポニーキャニオン＞	6800円(予価)/バックアップカートリッジ
31日	○ドンドコドン2＜タイトー＞	5900円/カートリッジ
	○F1サーカス＜日本物産＞	6600円/バックアップカートリッジ
	○太陽の勇者ファイバード＜アイレム＞	6800円/カートリッジ
	○ファイアーエムブレム外伝＜任天堂＞	6000円[込]/バックアップカートリッジ
	○パズロット＜サミー工業＞	価格未定/カートリッジ
	○プロサッカー＜イマジニア＞	5800円/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月	○エーシーズ・アイアンイーグル3(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞	価格未定/カートリッジ
2月	○いけいけ熱血ホッケー部＜テクノスジャパン＞	6200円/カートリッジ
2月	○マジックキャンドル＜サミー工業＞	価格未定/バックアップカートリッジ
2月	○麻雀大戦＜日本物産＞	6600円/バックアップカートリッジ
2月	○将棋名鑑'92＜ヘクト＞	価格未定/カートリッジ
3月中旬	○バトルベースボール＜バンプレスト＞	8600円(予価)/カートリッジ
3月下旬	○囲碁指南'92＜ヘクト＞	価格未定/カートリッジ
3月下旬	○ムーンクリスタル＜ヘクト＞	価格未定/カートリッジ
3月	○ミッキーマウス 夢ふうせん＜ケムコ＞	価格未定/カートリッジ
3月	○桝添要一の朝までファミコン(仮題)＜ココナッツジャパン＞	価格未定/カートリッジ
3月	○1999(仮題)＜ココナッツジャパン＞	価格未定/カートリッジ
3[illegible]	○リトルサムソン＜シュールド・ウェーブ＞	価格未定/カートリッジ
3月〜4月	○レッドアリーマーII＜カプコン＞	価格未定/カートリッジ
3月〜4月	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞	4980円(予価)/カートリッジ

発売日未定のソフト

○ギミック!＜サン電子＞	6200円/カートリッジ
○ファミコンジャンプ'91 最強の7人＜バンダイ＞	8500円(予価)/バックアップカートリッジ
○BIGFOOT＜アクレイムジャパン＞	4980円(予価)/カートリッジ
○ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟＜ユタカ・バンダイ＞	7800円(予価)/バックアップカートリッジ
○SPOT＜ビー・ピー・エス＞	5500円(予価)/カートリッジ
○ルーンマスター＜ユタカ・バンダイ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○トリトーン＜ザイン・ソフト＞	6800円(予価)/カートリッジ
○KABUTO＜ビック東海＞	価格未定/カートリッジ
○シルヴァ・サーガ＜セタ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○スーパードッグブービー〜赤ちゃん大ぼうけんの巻〜＜ジャレコ＞	価格未定/カートリッジ
○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞	7800円/カートリッジ
○スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア[illegible]＞	価格未定/カートリッジ
○シャンカラ 陰謀の惑星＜アイ・ジー・エス＞	価格未定/カートリッジ
○幻獣創世紀＜日本物産＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○ジャストブリード＜エニックス＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○デ・ジャヴ2＜ケムコ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○怪盗シュガー＜ビック東海＞	価格未定/カートリッジ
○ロッキー(仮題)＜サミー工業＞	価格未定/カートリッジ
○バルセロナ'92＜カプコン＞	価格未定/カートリッジ
○ダブルムーン伝説＜メサイヤ(NCS)＞	価格未定/カートリッジ
○ネイビーブルー＜アイマックス＞	価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

10月発売のソフト

25日	○SUPER E.D.F.＜ジャレコ＞	8700円/カートリッジ
29日	○ファイナルファンタジーIV イージータイプ＜スクウェア＞	9000円/バックアップカートリッジ
31日	○悪魔城ドラキュラ＜コナミ＞	8800円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

21日	○ゼルダの伝説-神々のトライフォース-＜任天堂＞	8000円[込]/バックアップカートリッジ
29日	○[illegible]伝説＜東映動画＞	8700円/カートリッジ

12月発[illegible]

6日	○JOE&MAC 戦え原始人＜データイースト＞	8500円(予価)/カートリッジ
13日	○スーパーワギャンランド＜ナムコ＞	8300円/カートリッジ
13日	○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻＜エポック社＞	8800円/カートリッジ
13日	○ラグーン＜ケムコ＞	8500円[込]/バックアップカートリッジ
13日	○スーパーフォーメーションサッカー＜ヒューマン＞	7700円(予価)/カートリッジ
18日	○レミングス＜サン電子＞	8500円/バックアップカートリッジ
20日	○ディメンションフォース＜アスミック＞	8500円/カートリッジ
20日	○ダンジョンマスター＜ビクター音楽産業＞	9800円/バックアップカートリッジ
20日	○スーパー信長の野望・武将風[illegible]＜光栄＞	価格未定/バックアップカートリッジ
中旬	○サンダースピリッツ＜東芝EMI＞	8600円/カートリッジ
中旬	○ロマンシング サ・ガ＜スクウェア＞	価格未定/バックアップカートリッジ
下旬	○スーパー上海 ドラゴンズアイ＜ホット・ビィ＞	7800円/カートリッジ
下旬	○F-1 GRAND PRIX＜ビデオシステム＞	8800円(予価)/カートリッジ
	○スーパーファイヤープロレスリング＜ヒューマン＞	8500円(予価)/カートリッジ
	○弟切草＜チュンソフト＞	8800円[込]/カートリッジ
	○SDガンダム外伝 ナイトガンダム[illegible]語 大いなる遺産＜エンジェル＞	9500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○スーパーチャイニーズワールド＜カルチャーブレーン＞	8800円/カートリッジ
	○バトルコマンダー＜バンプレスト＞	9800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○反省ザルジローくんの大冒険＜ナツメ＞	価格未定/カートリッジ
	○シムアース＜イマジニア＞	9800円/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

11日	○高橋名人の大冒[illegible]島＜ハドソン＞	8500円/カートリッジ
	○[illegible]槍神膏伝説「MUSYA」＜DATAMポリスター＞	8800円[込]/カートリッジ
	○[illegible]龍の拳IV(仮題)＜カルチャーブレーン＞	8800円(予価)/カートリッジ
	○スーパーバーディ・ラッシュ(仮題)＜データイースト＞	価格未定/カートリッジ
	○アクスレイ＜コナミ＞	価格未定/カートリッジ
	○プロフットボール(仮題)＜イマジニア＞	7900円/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

2月	○S・T・G＜アテナ＞	8900円(予価)/カートリッジ
2月	○スーパーカップサッカー(仮題)＜ジャレコ＞	価格未定/カートリッジ
2月	○ボーリング(仮題)＜アテナ＞	価格未定/カートリッジ
2[illegible]	○トップレーサー＜ケムコ＞	価格未定/カートリッジ
2月	○パズー!魔法世界＜ホット・ビィ＞	価格未定/カートリッジ
2月	○ラストファイターツイン(仮題)＜バンプレスト＞	価格未定/カートリッジ
3月	○超攻合神サーディオン＜アスミック＞	8800円(予価)/バックアップカートリッジ
3月	○機甲警察メタルジャック＜アトラス＞	価格未定/カートリッジ
[illegible]月	○ヘラクレスの栄光(仮題)＜データイースト＞	価格未定/カートリッジ
3月	○スーパーアレスタ＜東宝＞	8500円(予価)/カートリッジ
3月	○PGA ツアーゴルフ＜イマジニア＞	7900円/カートリッジ
3月〜4月	○ファランクス＜ケムコ＞	価格未定/カートリッジ
3月〜4月	○斬2＜ウルフチーム＞	価格未定/バックアップカートリッジ
3月〜4月	○摩訶摩訶＜シグマ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
[illegible]月	○ステルス＜ヘクト＞	価格未定/カートリッジ
[illegible]月	○おざなりダンジョン＜DATAMポリスター＞	8800円[込]/カートリッジ
4月	○サイバリオン＜[illegible]芝EMI＞	価格未定/カートリッジ
4[illegible]	○シェラザード伝説 黄金の帝国＜カルチャーブレーン＞	価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○イーハトーヴォ＜ヘクト＞	価格未定/カートリッジ
6月	○つっぱり大相撲-立身出世編＜テクモ＞	価格未定/カートリッジ
6月	○ソウルブレイダー＜エニックス＞	価格未定/カートリッジ
7月	○甲子園2＜ケイ・アミューズメントリース＞	価格未定/バックアップカートリッジ
9月	○パリーモスクワ〜ペキン・マラソンレイド(仮題)＜メルダック＞	価格未定/カートリッジ
10月	○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)＜東芝EMI＞	[illegible]定/バックアップカートリッジ
'92年	○ダブルドラゴン(仮題)＜テクノスジャパン＞	価格未定/カートリッジ
'92年	○F-1エキゾースト・ヒート＜セタ＞	8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○F1(仮題)＜ナグザット＞	価格未定/カートリッジ
'92年	○初代熱血硬派くにおくん＜テクノスジャパン＞	8900円/バックアップカートリッジ
'92年	○ノスフェラトゥ＜セタ＞	8800円[込]/カートリッジ
'92年	○シルヴァ・サーガ＜セタ＞	8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○MOTHER II(仮題)＜任天堂＞	価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ウルティマVI偽りの予言者(仮題)＜ポニーキャニオン＞	価格未定/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

○北斗の拳5＜東映動画＞	8900円(予価)/カートリッジ
○ヒーローウォーズ＜バンプレスト＞	価格未定/カートリッジ
○スーパー[illegible]大会＜光栄＞	価格未定/カートリッジ
○ダイナウォーズ＜アイレム＞	価格未定/カートリッジ
○ナグザットスーパーピンボール(仮題)＜ナグザット＞	価格未定/カートリッジ
○ドラゴンスレイヤー 英雄伝説＜エポック社＞	9800円/バックアップカートリッジ
○アースライト＜ハドソン＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○ドラゴンクエストV 天空の花嫁＜エニックス＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○ポッパーズ＜サン電子＞	価格未定/カートリッジ
○スーパーノヴァ＜コピアシステム＞	価格未定/カートリッジ
○ウィザードリィV＜アスキー＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○ソングマスター＜やのまん＞	価格未定/カートリッジ
○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)＜東宝＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○真・女神転生＜アトラス＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○パチ夫くん(仮題)＜ココナッツジャパン＞	価格未定/カートリッジ
○ペブルビーチの波濤＜ティーアンドイーソフト＞	価格未定/カートリッジ
○ハットトリックヒーロー＜タイトー＞	価格未定/カートリッジ
○ソルスティスII(仮題)＜EPIC・ソニー＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○鈴木亜久里のF-1スーパードライビング＜[illegible]ジーク(ジー・アミューズメンツ)＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○マイト・アンド・マジックbook2＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞	[illegible]定/バックアップカートリッジ
○トールキンの「[illegible]」＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○マスターオブモンスターズ〜大魔王ガイアの誕生＜カプコン＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○マジックソード＜カプコン＞	8500円/カートリッジ
○ブレス・オブ・ファイア〜竜の[illegible]士〜＜カプコン＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○ワンダーブック＜アスク講談社＞	価格未定/カートリッジ
○キャプテン翼III＜テクモ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○サイバーナイト＜トンキンハウス＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○中嶋悟SUPER F-1 HERO(仮題)＜バリエ＞	価格未定/カートリッジ
○ミステリーサークル＜ケイ・アミューズメントリース＞	価格未定/カートリッジ
○スーパーガチャポンワールド SDガンダムX＜ユタカ＞	価格未定/バックアップカートリッジ
○ストリートファイターII＜カプコン＞	価格未定/カートリッジ
○スーパーウルトラベースボール2(仮題)＜カルチャーブレーン＞	価格未定/カートリッジ
○ロケッティア＜アイ・ジー・エス＞	価格未定/カートリッジ
○サイバーフォーミュラ＜タカラ＞	価格未定/カートリッジ
○スーパーヴァリス＜レーザーソフト・日本テレネット＞	価格未定/カートリッジ
○戦略シミュレーション(仮題)＜アイマックス＞	価格未定/カートリッジ
○デスブレード＜アイマックス＞	価格未定/カートリッジ
○将棋(仮題)＜アイマックス＞	価格未定/カートリッジ
○RPG(仮題)＜アイマックス＞	価格未定/カートリッジ

PCエンジン

[illegible]

25日	○ドラゴンスレイヤー英雄伝説＜ハドソン＞	6800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○ポピュラス ザ・プロミストランド＜ハドソン＞	5800円/スーパーCD-ROM専用
25日	○天使の詩＜RIOT・日本テレネット＞	7400円/スーパーCD-ROM専用
25日	○バニラシンドローム＜日本物産＞	6900円/CD-ROM

[illegible]

8日	○タイムクルーズII＜フェイス＞	7200円/Huカード
8日	○プリンス・オブ・ペルシャ＜リバーヒルソフト＞	6800円/スーパーCD-ROM専用
15日	○マジカルチェイス＜パルソフト＞	7800円/Huカード
22日	○雷[illegible]＜ハドソン＞	7200円/Huカード
29日	○スーパーメタルクラッシャー＜パック・イン・ビデオ＞	6200円/Huカード
29日	○将[illegible] 初心者無用＜ホームデータ＞	7300円/Huカード
29日	○ファイティングラン＜日本物産＞	6900円/Huカード
29[illegible]	○モンスタープロレス＜アスク講談社＞	6800円(予価)/Huカード
29日	○エフェラ アンド ジリオラ＜ブレイングレイ＞	7200円/CD-ROM
29日	○ロード オブ ウォーズ＜システムソフト＞	6800円/スーパーCD-ROM両対応
29日	○コリューン＜ナグザット＞	6800円/Huカード
下旬	○スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞	6800円/CD-ROM
下旬	○レディ・ファントム＜レーザーソフト・日本テレネット＞	6980円/スーパーCD-ROM専用

12月発売のソフト

6日	○バブルガムクラッシュ＜ナグザット＞	7200円/Huカード
6日	○ドラえもん のび太のドラビアンナイト＜ハドソン＞	5800円/Huカード
6日	○スーパーシュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞	7800円(予価)/CD-ROM
13日	○バリスティックス＜ココナッツジャパン＞	6900円/Huカード
13日	○秘宝伝説 クリスの冒険＜パック・イン・ビデオ＞	6800円/CD-ROM
13日	○太平記＜インテック＞	6800円/CD-ROM
13日	○スパイラルウェーブ＜メディアリング＞	価格未定/Huカード
13日	○NHKおかあさんといっしょ にこにこぷん＜NHKエンタープライズ＞	6500円/Huカード
18日	○IQ PANIC＜アイ・ジー・エス＞	8900円/CD-ROM
20日	○ブロウニング＜RIOT・日本テレネット＞	6980円/スーパーCD-ROM専用
20日	○スーパー桃太郎電鉄II＜ハドソン＞	6800円/Huカード
20日	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 出動編＜アトラス＞	4800円/CD-ROM
27日	○ドラゴンセイバー＜ナムコ＞	6800円/Huカード
中旬	○マイトアンドマジック＜NECアベニュー＞	7200円/CD-ROM
中旬	○らんま1/2-とらわれの花嫁-＜メサイヤ(NCS)＞	6800円/CD-ROM
下旬	○キャンペーン版大戦略II＜マイクロキャビン＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○天外魔[illegible]II 卍MARU＜ハドソン＞	7800円/スーパーCD-ROM[illegible]用
	○R・TYPE Complete CD＜アイレム＞	価格未定/スーパーCD-ROM[illegible]用
	○熱血高校ドッジボール部PCサッカー番外編＜ナグザット＞	7200円/スーパーCD-ROM専用
	○サイバードッジ＜トンキンハウス＞	価格未定/Huカード
	○なりトレ〜ザ・スゴロク'92〜＜レーザーソフト・日本テレネット＞	5800円/スーパーCD-ROM両対応
	○あげだま＜日本電気HE＞	5800円(予価)/Huカード

'92年1月発売のソフト

4日	○冒険男爵ドン＜アイマックス＞	6800円/Huカード
17日	○ミズバク大冒険＜タイトー＞	7200円/Huカード
24日	○忍者龍剣伝＜ハドソン＞	6500円/Huカード
31日	○NHK大河ドラマ 太平記＜NHKエンタープライズ＞	6500円/Huカード
	○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス6号＜ビクター音楽[illegible]業＞	価格未定/CD-ROM

'92年2月以降発売のソフト

2月下旬	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 完結編＜アトラス＞	4800円/CD-ROM
2月	○パチ夫くん 十番[illegible]負＜ココナッツジャパン＞	7900円/Huカード
2月	○未来少年コナン(仮題)＜RIOT・日本テレネット＞	6980円/スーパーCD-ROM専用
3月	○クイズタイムショッキング(仮題)＜アトラス＞	価格未定/スーパーCD-ROM両対応
3月	○カラーウォーズ＜ココナッツジャパン＞	価格未定/CD-ROM
3月	○トイレキッズ＜メディアリング＞	価格未定/Huカード
3月〜4月	○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞	価格未定/CD-ROM
3月〜4月	○夢幻戦士ヴァリス＜RIOT・日本テレネット＞	6980円/スーパーCD-ROM専[illegible]
8月	○ワールドカップ(サッカー編)＜メディアリング＞	価格未定/Huカード
'92年	○ライザンバーIII＜データウエスト＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○Minesweeper 掃海艇＜パック・イン・ビデオ＞	価格未定/CD-ROM
'92年	○双截龍II(仮題)＜ナグザット＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ウィザードリィ(仮題)＜ナグザット＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○BABEL＜レーザーソフト・日本テレネット＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○川のぬし釣り2(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞	価格未定/CD-ROM
'92年	○つっぱり大相撲＜ナグザット＞	価格未定/Huカード
'92年	○パワーゲイトスペシャル(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞	価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

○ソーサリアン＜ビクター音楽産業＞	7200円/CD-ROM
○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト＜ユー・ピー・エル＞	価格未定/Huカード
○ゼロウイング＜ナグザット＞	7200円(予価)/CD-ROM
○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
○雷電＜ハドソン＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
○スターパロジャー＜ハドソン＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
○銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用
○クイズの星(仮題)＜サン電子＞	6500円/スーパーCD-ROM専用
○IT'S CAME FROM THE DESERT＜ビクター音楽産業＞	価格未定/CD-ROM
○ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞	価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
○レインボーアイランド＜NECアベニュー＞	価格未定/CD-ROM
○ワードナの森＜NECアベニュー＞	価格未定/CD-ROM
○TATSUJIN＜タイトー＞	価格未定/Huカード
○ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞	価格未定/Huカード
○ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞	価格未定/Huカード
○ああっ 女神さまっ＜メサイヤ(NCS)＞	価格未定/Huカード
○フォゴットンワールド＜NECアベニュー＞	価格未定/スーパーCD-ROM専用

青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
	○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
	○神聖剣紀 ブリーダーズ・ワース<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
	○ホラーストーリー<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○チキチキボーイズ<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○ゲイングランド<NECアベニュー>	価格未定/未定
	○天地を喰らう<NECアベニュー>	価格未定/未定
	○マーブルマッドネス<テンゲン>	価格未定/Huカード
	○ピーターパックラット<テンゲン>	価格未定/Huカード
	○ボナンザブラザーズ<NECアベニュー>	価格未定/未定
	○ちびまる子ちゃん(仮題)<ナムコ>	価格未定/Huカード
	○マジカルパズル・ポピルズ<テンゲン>	価格未定/Huカード
	○LOOM<ビクター音楽産業>	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ライジング・サン<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
	○太閤記(仮題)<アスク講談社>	8500円(予価)/CD-ROM
	○斬<タイトー>	価格未定/CD-ROM
	○TVスポーツ・スペシャル<ビクター音楽産業>	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○極楽中華大仙<タイトー>	価格未定/Huカード
	○マミーヘッド<タイトー>	価格未定/Huカード
	○アルガノス<インテック>	価格未定/スーパーCD-ROM両対応
	○21エモン(仮題)<日本電気HE>	価格未定/未定
	○コズミックファンタジー3(仮題)<レーザーソフト・日本テレネット>	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○トップをねらえ!<リバーヒルソフト>	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○BURAI II(仮題)<リバーヒルソフト>	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ダイノフォース<ユニポスト・オブ・ジャパン>	価格未定/Huカード
	○ファージスの邪皇帝<ヒューマン>	価格未定/CD-ROM
	○モンスターメーカー 神々の誕生<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○スーパーダライアスII<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○宇宙戦艦ヤマト<ヒューマン>	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○F1サーカス スペシャル ポールトゥウィン<日本物産>	価格未定/CD-ROM
	○ザ・プロ野球II(仮題)<インテック>	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ゲート・オブ・サンダー<ハドソン>	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○改造町人シュビビンマン3<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
	○ふしぎの海のナディア<ハドソン>	価格未定/スーパーCD-ROM専用
	○ロードス島戦記<ハドソン>	価格未定/スーパーCD-ROM両対応

メガドライブ

10月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
25日	○イースIII ワンダラーズ フロム イース<RIOT・日本テレネット>	8700円/バックアップカートリッジ
25日	○魔王連獅子<タイトー>	6800円/カートリッジ
25日	○ワンダーボーイV モンスターワールドIII<セガ>	7000円/バックアップカートリッジ
31日	○将棋の星<ホームデータ>	6700円/カートリッジ

11月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
1日	○ブロックアウト<セガ>	6000円/カートリッジ
2日	○ドラゴンズアイプラス上海III<ホームデータ>	5800円/カートリッジ
15日	○ルナーク<タイトー>	6800円/カートリッジ
19日	○ローリングサンダー2<ナムコ>	7000円/カートリッジ
22日	○ファンタジア<セガ>	4800円/カートリッジ
29日	○ビーストウォリアーズ<RIOT・日本テレネット>	8400円/カートリッジ
29日	○乱世の覇者<アスミック>	9800円/バックアップカートリッジ
下旬	○キャリバー50<ビスコ>	8600円/カートリッジ
下旬	○スラップファイトMD<東亜プラン>	価格未定/カートリッジ
下旬	○三國志II<光栄>	価格未定/バックアップカートリッジ

12月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
6日	○忍者武雷伝説<セガ>	価格未定/カートリッジ
9日	○エグザイル<RIOT・日本テレネット>	8900円/バックアップカートリッジ
13日	○魔獣羅<セガ>	価格未定/カートリッジ
13日	○太平記<セガ>	価格未定/カートリッジ
20日	○ゴールデンアックスII<セガ>	価格未定/カートリッジ
20日	○信長の野望・武将風雲録<光栄>	価格未定/バックアップカートリッジ
20日	○DAHNA～女神誕生～<アイ・ジー・エス>	8900円/カートリッジ
27日	○F1サーカスMD<日本物産>	7500円(予価)/バックアップカートリッジ
上旬	○ノスタルジア<シュールド・ウェーブ>	価格未定/CD-ROM
上旬	○[illegible]ウッドストック ファンキーホラーバンド<セガ>	価格未定/CD-ROM
上旬	○ファイティングマスターズ<トレコ>	6800円(予価)/カートリッジ
上旬	○ヘビー ノバ<マイクロネット>	価格未定/CD-ROM
上旬	○アンデッドライン<パルソフト>	8800円/カートリッジ
中旬	○ワニワニWorld<KANEKO>	6600円/カートリッジ
中旬	○中嶋悟F-1 GRAND PRIX<バリエ>	9800円(予価)/カートリッジ
中旬	○ダブルドラゴン2(仮題)<パルソフト>	8800円/カートリッジ
下旬	○タスクフォースハリアーEX<トレコ>	8500円(予価)/カートリッジ
	○港のトレイジア<RIOT・日本テレネット>	8900円/バックアップカートリッジ
	○天下布武<ゲームアーツ>	7800円/CD-ROM
	○LUNAR -THE SILVER STAR-<ゲームアーツ>	7800円/CD-ROM
	○闘技王キングコロッサス<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○夢幻戦士ヴァリス<RIOT・日本テレネット>	8400円/カートリッジ

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟<ビクター音楽産業>	価格未定/カートリッジ
	○精霊神世紀 フェイエリア<ウルフチーム>	価格未定/CD-ROM
	○ソルフィース<ウルフチーム>	価格未定/CD-ROM
	○アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝<セガ>	4800円/カートリッジ

'92年1月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
31日	○テクモワールドカップ'92MD(仮題)<シムス>	価格未定/カートリッジ
上旬	○鋼鉄帝国<ホット・ビィ>	7800円/カートリッジ
中旬	○スーパーファンタジーゾーン<サン電子>	6800円/カートリッジ
	○JuJu伝説<セガ>	価格未定/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
2月	○RPG伝説ヘポイ<セガ>	価格未定/カートリッジ
2月	○ターボアウトラン<セガ>	価格未定/カートリッジ
2月	○忍者外伝<セガ>	価格未定/カートリッジ
2月	○A列車で行こう<セガ>	価格未定/カートリッジ
3月	○デトネイター・オーガン<ホット・ビィ>	価格未定/CD-ROM
3月	○バッドオーメン(仮題)<ホット・ビィ>	価格未定/カートリッジ
3月	○アイルロード(仮題)<ウルフチーム>	価格未定/CD-ROM
3月	○魔法の少女シルキーリップ(仮題)<RIOT・日本テレネット>	価格未定/CD-ROM
3月	○まじかる☆タルるートくん<セガ>	価格未定/カートリッジ
3月～4月	○スーパーギャルズパニック(仮題)<KANEKO>	価格未定/CD-ROM
3月～4月	○シャイニング・フォース～神々の遺産～<セガ>	価格未定/バックアップカートリッジ
3月～4月	○コズミックストーリーズ<RIOT・日本テレネット>	価格未定/CD-ROM
3月～4月	○クリスタルチェイサー<ウルフチーム>	価格未定/CD-ROM
'92年	○新・覇邪の封印<工画堂スタジオ>	価格未定/CD-ROM
'92年	○シュバルツシルト<工画堂スタジオ>	価格未定/CD-ROM

発売日未定のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
	○レミンクス<サン電子>	価格未定/カートリッジ
	○牛若丸三郎太物語 24時間戦えますか?<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○ソーサルキングダム<メサイヤ(NCS)>	8800円/バックアップカートリッジ
	○ツインクルテール(仮題)<WAS>	価格未定/カートリッジ
	○SDヴァリス<レーザーソフト・日本テレネット>	6800円/カートリッジ
	○アリシアドラグーン<ゲームアーツ>	7800円/カートリッジ
	○F-1コンストラクターズ(仮題)<セガ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ベルリンの壁(仮題)<KANEKO>	価格未定/カートリッジ
	○パワードリフト<電波新聞社>	価格未定/CD-ROM
	○ニンジャウォーリアーズ<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○ファイヤープロレスリング外伝<ヒューマン>	7000円(予価)/カートリッジ
	○ちびまる子ちゃん(仮題)<ナムコ>	価格未定/カートリッジ
	○アーネスト・エバンス<ウルフチーム>	価格未定/CD-ROM
	○アルテイン(仮題)<トレコ>	価格未定/カートリッジ
	○デスブリンガー<RIOT・日本テレネット>	価格未定/CD-ROM
	○クライングドラゴン(仮題)<トレコ>	価格未定/CD-ROM
	○封神演義<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
	○アルスラーン戦記<ヒューマン>	価格未定/CD-ROM
	○ワールドラリー<ビスコ>	価格未定/CD-ROM
	○ダークウィザード -蘇りし闇の魔導士-<セガ>	価格未定/CD-ROM
	○聖魔伝説「3×3EYES」<セガ>	価格未定/CD-ROM
	○シムアース<セガ>	価格未定/CD-ROM
	○ライズ・オブ・ザ・ドラゴン<セガ>	価格未定/CD-ROM
	○プリンス・オブ・ペルシャ<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
	○アンビション・オブ・シーザーII<マイクロネット>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ミュータントハンター(仮題)<トレコ>	価格未定/カートリッジ
	○笑ゥせぇるすまん 第1巻<コンパイル>	価格未定/CD-ROM
	○MDアレスタ(仮題)<コンパイル>	価格未定/CD-ROM
	○魔天の創滅<講談社総研>	価格未定/カートリッジ
	○ウイングコマンダー<セガ>	価格未定/CD-ROM
	○プロ野球'92(仮題)<セガ>	価格未定/CD-ROM
	○スウィッチ<セガ>	価格未定/CD-ROM
	○クイズ(仮題)<セガ>	価格未定/CD-ROM
	○ビットファイター<テンゲン>	価格未定/カートリッジ
	○ロードブラスターズ<テンゲン>	価格未定/カートリッジ

ゲームボーイ

10月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
25日	○ドラゴンズ・レアー<EPIC・ソニー>	3500円[込]/カートリッジ

11月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
1日	○コナミックゴルフ<コナミ>	3800円[込]/カートリッジ
8日	○熱血高校ドッジボール部 強敵!闘球士の巻<テクノスジャパン>	3600円[込]/カートリッジ
15日	○T.M.N.T.2<コナミ>	3800円[込]/カートリッジ
22日	○ポパイ2<シグマ>	3500円[込]/カートリッジ
22日	○秘伝陰陽気功法 華佗<ヨネザワPR21>	3500円[込]/カートリッジ
29日	○アルタードスペース<EPIC・ソニー>	3500円[込]/バックアップカートリッジ
29日	○中嶋悟F1ヒーローGB<バリエ>	3500円[込]/カートリッジ
29日	○スーパーチャイニーズランド2<カルチャーブレーン>	3980円[込]/カートリッジ

12月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
3日	○ナムコクラシック<ナムコ>	3500円[込]/カートリッジ
6日	○ドッジボーイ<トンキンハウス>	3500円[込]/カートリッジ
13日	○バトルオブキングダム<メルダック>	3800円[込]/カートリッジ
13日	○Minesweeper 掃海艇<パック・イン・ビデオ>	3500円[込]/カートリッジ
13日	○パチンコ西遊記<ココナッツジャパン>	3900円[込]/カートリッジ
13日	○サガイア<タイトー>	3600円[込]/カートリッジ
13日	○忍者龍剣伝 摩天楼決戦<テクモ>	3800円[込]/カートリッジ
13日	○ワールドビーチバレー 1991 GB CUP<アイ・ジー・エス>	3900円[込]/カートリッジ
13日	○時空の覇者 Sa・Ga3 [完結編]<スクウェア>	4900円[込]/バックアップカートリッジ
14日	○ウルティマ-失われたルーン-<ポニーキャニオン>	4800円[込]/バックアップカートリッジ
14日	○ヨッシーのたまご<任天堂>	2900円[込]/カートリッジ
14日	○きんぎょ注意報!わぴこのわくわくスタンプラリー!<ユタカ>	3500円[込]/カートリッジ
20日	○モノポリー<トミー>	3980円[込]/カートリッジ
20日	○アメリカ横断ウルトラクイズ2<トミー>	3980円[込]/カートリッジ
20日	○絶対無敵ライジンオー<トミー>	3300円(予価)/カートリッジ
20日	○機甲警察メタルジャック<タカラ>	3800円[込]/カートリッジ
20日	○ジャンケンマン<メサイヤ(NCS)>	3600円[込]/カートリッジ
25日	○がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸<コナミ>	3800円[込]/カートリッジ
26日	○桃太郎伝説外伝<ハドソン>	4500円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○しっぽでブン<バップ>	3800円[込]/カートリッジ
中旬	○ビータン<KANEKO>	3600円[込]/カートリッジ
中旬	○ロックマンワールド2<カプコン>	3500円[込]/カートリッジ
中旬	○太陽の勇者ファイバード GB<アイレム>	3800円[込]/カートリッジ
下旬	○ハドソンホーク<EPIC・ソニー>	3500円[込]/カートリッジ
下旬	○WWFスーパースターズ<ホット・ビィ>	3900円[込]/カートリッジ
	○ヘラクレスの栄光(仮題)<データイースト>	価格未定/カートリッジ
	○ウルトラマン<ベック>	3500円[込]/カートリッジ
	○SDガンダム SD戦国伝2天下統一編<バンダイ>	4800円(予価)[込]/バックアップカートリッジ

'92年1月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
14日	○Q・bert<ジャレコ>	3900円[込]/カートリッジ
24日	○雀卓ボーイ<ナムコ>	3500円[込]/カートリッジ
上旬	○リトルマスター2<徳間コミュニケーションズ>	4800円(予価)/バックアップカートリッジ
下旬	○ティンクル☆ポポ<HAL研究所>	3500円[込]/カートリッジ
下旬	○メトロイドII<任天堂>	3500円[込]/カートリッジ
下旬	○トラックミート めざせ!バルセロナ(仮題)<ヒロ>	3800円(予価)[込]/カートリッジ
	○TWIN<アテナ>	3900円[込]/カートリッジ
	○セレクションII<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ベリウスII 復讐の邪神<サミー工業>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○トキオ戦鬼<ヒューマン>	4500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○タイニートゥーン アドベンチャーズ<コナミ>	3500円[込]/カートリッジ
	○プロサッカー<イマジニア>	3500円[込]/カートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
2月下旬	○[illegible]伝説(仮題)<バンプレスト>	4980円(予価)[込]/カートリッジ
2月	○キャプテン翼VS<テクモ>	4200円(予価)[込]/カートリッジ
2月	○サイバーフォーミュラ<バリエ>	価格未定/カートリッジ
3月16日	○天神怪戦2(仮題)<メルダック>	価格未定/バックアップカートリッジ
3月	○チキチキマシン猛レース<アトラス>	3500円[込]/カートリッジ
3月～4月	○らんま1/2 2<バンプレスト>	3980円(予価)[込]/カートリッジ
3月～4月	○スパイVSスパイIII(仮題)<ケムコ>	価格未定/カートリッジ
3月～4月	○ミグレイン<アクレイムジャパン>	3980円[込]/カートリッジ

発売日未定のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
	○トリップワールド<サン電子>	3500円[込]/カートリッジ
	○ブルームランド<クエスト>	4300円[込]/カートリッジ
	○SPOT<ビー・ピー・エス>	3500円(予価)[込]/カートリッジ
	○維新の嵐<光栄>	5800円(予価)[込]/カートリッジ
	○フワフワランド<任天堂>	2600円[込]/カートリッジ
	○LOST CITY(消えた街)<ゲーム通信社>	価格未定/カートリッジ
	○鉄道王II<デービーソフト>	3500円[込]/カートリッジ
	○ダンジョンランド<エニックス>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ドラゴンスレイヤー外伝(仮題)<エポック社>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○アレサIII<やのまん>	価格未定/カートリッジ
	○ペンタドラゴン<やのまん>	価格未定/カートリッジ
	○うる星やつら ミス・友引を探せ<やのまん>	価格未定/カートリッジ
	○雀四郎<サミー工業>	価格未定/カートリッジ
	○ドッジ弾平<ハドソン>	価格未定/カートリッジ
	○ピッチ&ヒット(仮題)<アイマックス>	価格未定/カートリッジ

ゲームギア

10月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
25日	○ギャラガ'91<ナムコ>	3500円(予価)/カートリッジ

11月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
1日	○忍者外伝<セガ>	3500円/カートリッジ
1日	○アックスバトラー -ゴールデンアックス伝説-<セガ>	3800円/カートリッジ
22日	○クニちゃんのゲーム天国<セガ>	3800円/カートリッジ
29日	○GGアレスタ<コンパイル>	4800円/カートリッジ
下旬	○ベルリンの壁<KANEKO>	3800円/カートリッジ

12月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
6日	○アーリエル<セガ>	価格未定/バックアップカートリッジ
6日	○スペースハリアー<セガ>	価格未定/カートリッジ
20日	○ドナルドダックのラッキーダイム<セガ>	価格未定/カートリッジ
27日	○ヘビーウエイトチャンプ<シムス>	4200円(予価)/カートリッジ
下旬	○FRAY～修行編～<マイクロキャビン>	4500円/カートリッジ

'92年1月発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
2日	○ソニック・ザ・ヘッジホッグ<セガ>	価格未定/カートリッジ
17日	○シャダム戦記<セガ>	価格未定/バックアップカートリッジ

'92年2月以降発売のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
2月	○エイリアンシンドローム<シムス>	4200円(予価)/カートリッジ
2月	○ファンタシースター外伝<セガ>	価格未定/カートリッジ
2月	○ファンタシースターAD<セガ>	価格未定/カートリッジ
3月	○モンスターワールドII<セガ>	価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
	○フロッガー<セガ>	価格未定/カートリッジ
	○バスターボール<リバーヒルソフト>	価格未定/カートリッジ

リンクス

発売日未定のソフト

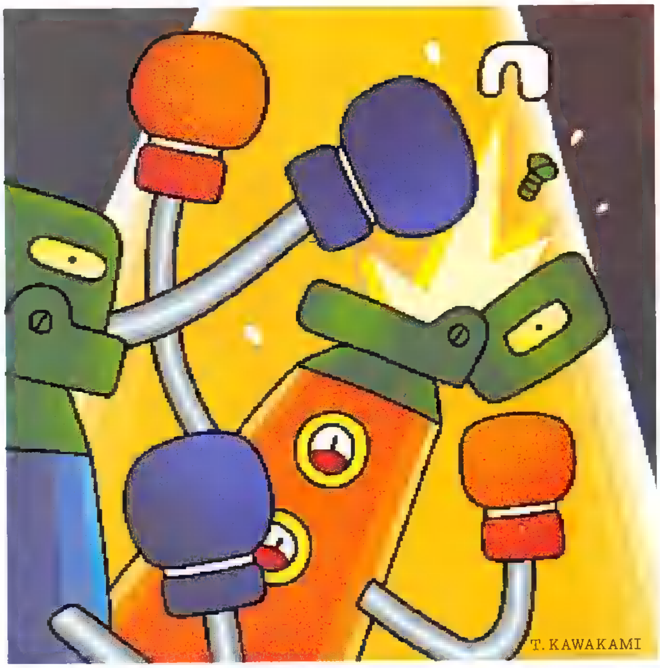
発売日	ソフト名<メーカー>	価格/メディア
	○ヴィンディケーター<アタリジャパン・ムーミン>	4300円/ゲームカード
	○ワールド クラス サッカー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○A.P.B.<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○NFL フットボール<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ニンジャガイデン<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○チェッカーフラッグ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ウォーバード<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○トーナメント サイバーボール<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○グリッド ランナー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ターボ サブ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○スクラップヤード ドック<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ピンボールジャム<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ブロックアウト<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○720°<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○S.T.U.N.ランナー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○リンクスカジノ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ザイボット<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○バイキング チャイルド<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○LYNX LYNX<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ビル アンド テッド<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○バーバリアン ボディーガード<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ハイドラ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ジオ デュエル<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ダーティラリー レネゲイド コップ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○アウトポスト マーズ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ロットロン<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○リーダーボード<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○トキ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ベースボール<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○カンフー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ホーム コントローラー<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○カベル<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ビット ファイター<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○メタル アーク<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ハード ドライビング<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ルード フード<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○ライデン<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○カード<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○バトル ユニバース<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○クリスタル マインズII<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○イシドウ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○プロビーチバレーボール<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○スーパー スクイーク<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○スターシップ<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード
	○バックランド<アタリジャパン・ムーミン>	価格未定/ゲームカード

*価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

WEEKLY ファミコン通信

1991 11・8

EDITORIAL INFORMATION



T. KAWAKAMI

次号特集は

『ゼルダの伝説』徹底攻略!

いよいよ発売迫るウワサの新作を徹底攻略! 特製ステッカー付きだからして、期待してくれ。

次号は 11/1 発売です　定価320円

■発行人：藤井章生 ■編集人：小島文隆 ■編集長：塩崎剛三 ■副編集長：水野震治、浜村弘一 ■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、渋谷洋一、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井[illegible]太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、清水早百合、大庭聖子、泉和子 ■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、井沢利昭、佐々木幸子 ■校正：唐木緑 ■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、長瀬ゆかり ■編集協力：上野利幸、斉藤伸、森下万里子、梶原智、美村孝之、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、新山[illegible]一、関谷窓、江崎和生、東谷保幸、栗原和子、木村初、斎藤[illegible]子、すがやみつる、杉元玲一、香山リカ、キャラメルママ、STUDIO MARMALADE、ケイ・ライターズクラブ、ターニングポインツ、山猫有限会社 ■制作協力：問口デザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山[illegible]樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、伊藤誠司、古川誠之、高島宏之、吉田大介、中島英之、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ、ケイコ・ランドルフ ■広告営業：米澤祐子、松尾誠 ■雑誌営業：吉田和彦 ■出版業務：別所聖一、中尾敬子 ■アメリカ駐在：ジョナサン・フィリップス ■イラスト：松下進＋ライト＆シャドウズ、桜玉吉(CEP)、川上富也、荒井清和、鈴木みそ、二木志乃、水口幸広、永井豪とダイナミックプロ、吉田戦車、こやま基夫、とりうみ詳子、水玉蛍之丞、田中秀夫、餅月あんこ

おたより、クイズ、プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部「○○○○○」係

CALENDAR 10.25-11.8

10.25 FRI	週刊ファミコン通信 11月8日号発売 ●カオスワールド ●たいむゾーン ●グレートディール ●SUPER E.D.F. ●ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ■ポピュラス ザ・プロミストランド ■天使の詩 ●バニラシンドローム ■イースIII ワンダラーズ フロム イース ■魔王連獅子 ●ワンダーボーイV モンスターワールドIII ■ドラゴンズ・レアー ●ギャラガ'91 ●ぷよぷよ
26 SAT	■特救指令ソルブレイン
27 SUN	
28 MON	
29 TUE	●ファイナルファンタジーIV イージータイプ
30 WED	
31 THU	●悪魔城ドラキュラ ●将棋の星
11.1 FRI	週刊ファミコン通信 11月15・22日合併号 LOGiN 22号発売 ■モノポリー ●ブロックアウト ●コナミックゴルフ ■忍者外伝 ■アックスバトラー -ゴールデンアックス伝説-
2 SAT	■ドラゴンズアイプラス上海III
3 SUN	
4 MON	
5 TUE	
6 WED	
7 THU	
8 FRI	MSXマガジン 12月号発売 ■タイムクルーズII ■プリンス・オブ・ペルシャ ●熱血高校ドッジボール部 強敵！ ■球戦士の巻

●ファミコン ●スーパーファミコン ●PCエンジン ●メガドライブ
■ゲームボーイ ●ゲームギア ●リンクス ●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に ☎03・3796・1916まで。

Enjoy Hudson

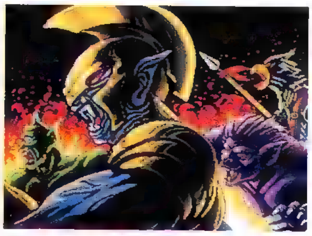
SUPER CD·ROM² SYSTEM

ハドソン SUPER CD·ROM²ソフト第1弾、ドラゴンスレイヤー英雄伝説ついに登場。



広大で豊かなイセルハーサの世界

パソコン版で伝説的なヒットとなった、あの『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』が、いよいよSUPER CD·ROM²で登場!



迫りくるモンスターの魔の手……

ゲームの中のワンシーンも、美しいグラフィックと、臨場感あふれるサウンドで。
今、SUPER CD·ROM²の機能は、究極のRPGを出現させた。

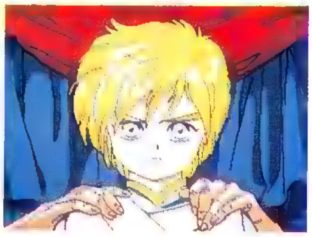


平和な世界をおびやかす魔物の群れ

戦闘時のわずらわしさを解消する。オートバトルを搭載。この機能を使えば、スリルと感動に充ちたシナリオを十二分に堪能できる。

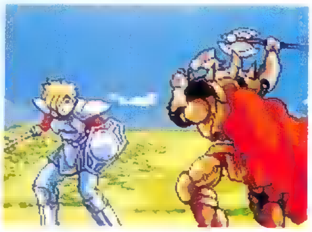


The Legend Of Heroes
Dragon Slayer
ドラゴンスレイヤー英雄伝説



それは少年の時代との訣別。

悲しみをこらえ、少年は立ち上がった。愛する人々を守るために。そしてイセルハーサの平和を取り戻すために。



そして少年は勇者になる。

行手を阻む、モンスターの群れ。幾多の困難、様々な障害に立ち向いつつ、セリオス達の冒険は続く。

10月25日発売

希望小売価格 ¥6,800(税別)

Falcom


SUPER Famicom
データイースト・スーパーファミコン®用ゲーム第一弾!!
JOE&MAC
ジョー&マック
戦え原始人
T.M.
JOE MAC
2人同時プレイだ!
力を合わせてガンバロー!!
首長竜に必殺ダメージ!
WOMP!
恐竜に向かって勇敢にも…。
"ギャーッ"とシビレて…!?
ドウモウなピラニアも登場!
全身"火ダルマ"?!
プテラノドンの急襲だ!
恐竜が歩き回る原始時代…。
夜中に突然襲ってきた別種族たちが、
村の娘たちを連れていってしまったのだ!?
彼女たちを救い出すために選ばれた男たち、
石オノや骨を武器に出発だ!!
だけど道はゴチャゴチャ険しいし、
空飛ぶ恐竜やマンモスは手強いし…。
でも、力を合わせてガンバロー!
彼女たちを助け出したモノには、
祝福が待っているのだから!!
※画面写真はすべて業務用のものです。
また、ゲーム内容は変更されることがあります。


スーパーファミコン版ならではの
オリジナル・キャラクター、ステージも満載!
オモシロサ、熱中度もグーンと倍増して、
一番進んだ"原始時代"アクション・ゲーム!!
祝福のキスはどちらに!?
戦え、原始人!!
武器
原始時代に暮らす、JOEとMACの武器は"石"や"ホネ"なのだ!
ブンブン投げて、やっつけろ!!
彼女を助ければゴホウビが!
アルマジロには合体攻撃も!
12月6日発売予定
希望小売価格 8,500円(税別)
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻 4-41-10
TEL.03-3398-5317
©1991 DATA EAST CORP.
スーパーファミコン・ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

ファミコン通信 no.151

定価290円(本体282円)

週刊ファミコン通信11月8日号（毎週1回金曜日発行）
第6巻　第30号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　小島文隆
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)　☎03・3796・1916(編集部)

週刊ファミコン通信11・8
知られざるゲームデザイナーの世界を徹底調査!!
ASCII



PRINTED IN JAPAN　大日本印刷 ©ASCII 1991　T4912625211296　雑誌 26252—11/8

郵 便 は が き

1 6 4 - 0 0

料金受取人払

中野局承認

1200

差出有効期間
平成5年4月
30日まで

760

東京都中野局
私書箱第1号
(杉並区高円寺南1—33—3)

切手は
いりません

東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

ファミコン通信(578K)

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ 氏名		年令	
フリガナ 住所			
電話 市外局番 ( )		郵便番号	

●大学受験コース ●高校受験コース ●一般コース ●ジュニアコース
●希望のコースをマルで囲んで下さい。 (資格取得向) (小学5・6年生向)



▶講座内容は全部で4コース

1．大学受験コース　2．高校受験コース

3．一般コース（資格取得向）　4．ジュニアコース（小5•6年生向）

ファミコン通信アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分にはファミコン通信編集部へのご意見、ご希望などを書いてください。裏の部分には、いままでに発売されているゲームのなかで、いちばん好きなゲーム、これから発売されるゲームのなかでいちばん欲しいゲームをそれぞれひとつずつ書いてください

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています 質問の答えと同じ番号の ▭ を、濃い鉛筆を使ってぬりつぶしてください。▭ からはみ出したり、薄かったりすると機械が読みとれない場合があります また、はがきが折れ曲がったり、汚れていても、機械が読みとれなくなる原因になるので注意してください

マークシート以外の住所、氏名、年齢、性別などの部分は、ペンなどで記入してもかまいません 次号発売日までに、はがきを送っていただいたなかから、抽選で100名のかたに記念品をさしあげます

■マークシート記入例

良い例	悪い例
▬	⊘ ✓ ■

ファミコン通信のアンケートに答えてください

1 今週のファミコン通信のなかで、おもしろかった記事はどれですか？ 下のなかからいくつでも選んでください

2 逆に、つまらなかった記事はどれですか？ 下のなかからいくつでも選んでください

1	ファミ通エクスプレス	23	アハタモ エクホ
2	ファミ通TOP30	24	あんたっちゃぶる
3	緊急速報F-1 GRAND PRIX	25	特集ゲームデザイナー大全集
4	徹底攻略モノポリー	26	アーケードウインドーズ3.0
5	ゲーム帝国	27	特集キャラクターデザインは進化するか
6	アルゴ情報局	28	読者プレゼント
7	クイズ脳天逆落とし	29	FF新聞
8	トラネコシアター	30	ガハスシステム
9	尻に目薬 目に座薬	31	アーケードマニアック
10	クロスレビュー	32	ルナティックLOVERS
11	インプレッション	33	アイドルSTUDIO羽田恵理香
12	ゲームバトル	34	アイドルウイークリー
13	独占！ ロマンシング サ・ガ ニュース	35	NEW'S CLUB
14	ザ・セレクション	36	内田雄一朗のアマい生活
15	最新ゲーム大紹介	37	アニマート
16	LETTERS伝言板	38	F1 Inside Story
17	ファミ通町内会	39	加藤博一の代打一発！
18	開運占いコーナー	40	しあわせのかたち
19	ライガーのトラブルスープレックス	41	禁断の秘技
20	よもやま歳時記	42	速報ゼルダの伝説―神々のトライフォース―
21	ロンドン珍道中	43	ショッピングインフォメーション
22	DQタイムス	44	新着ゲーム通信

郵便はがき

料金受取人払

赤坂局承認

2252

差出有効期間
平成5年6月
30日まで
郵便切手はいりません

1 0 7 2 4

(受取人)
東京都港区
南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
WEEKLY ファミコン通信 編集部 行
11月8日号

編集部へのおたより

フリガナ		生 年 月 日	性別	年齢
お名前		19 年 月 日生	男・女	歳
ご住所	都道府県	市区郡		
	☎( ) -			

ファミコン通信 10月25日号アンケート

鉛筆で記入してください。

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42
43 44

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42
43 44

3 いつも買っている雑誌

1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18

4 持っているゲーム機

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13

5 買いたいゲーム機

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12

6 興味のあるゲームのジャンル

1 2 3 4 5 6
7 8 9

7 スーパーファミコンを持っていますか?

1 2 3 4 5

8 ゲームにかけるお金

1 2 3 4 5

9 漫画について

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11

10 学校・職業

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15

11 読者が選ぶTOP20

いちばん好きなファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームをひとつ書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

12 期待の新作TOP20

これから発売されるファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、リンクスのゲームで欲しいものをひとつ書いてください。

ゲーム名
メーカー名
機種名

13 好きなメーカーときらいなメーカーの名前をひとつずつ書いてください。

好きなメーカー
きらいなメーカー

14 あなたの好きなアイドル歌手(女の子)の名前をふたり書いてください。

名前
名前

---

3 いつも買っている雑誌は何ですか?

1 少年ジャンプ　2 その他の漫画誌　3 ログイン　4 マル勝スーパーファミコン
5 HIPPON SUPER!　6 ファミリーコンピュータマガジン
7 月刊PCエンジン　8 マル勝PCエンジン　9 PCエンジンFAN
10 GB LIFE　11 ゲームボーイマガジン　12 ゲームボーイ
13 The スーパーファミコン　14 BEEPメガドライブ
15 メガドライブFAN　16 その他のゲーム誌　17 アイドル誌　18 その他

4 あなたが今持っている家庭用ゲーム機は何ですか?
答えはいくつあってもかまいません。

1 ファミコン　2 スーパーファミコン　3 ゲームボーイ　4 PCエンジン
5 PCエンジンCD-ROM　6 PCエンジンGT　7 メガドライブ
8 ゲームギア　9 リンクス　10 ネオ・ジオ　11 パソコン　12 その他
13 持っていない

5 あなたがこれから買いたいと思っているゲーム機はありますか?
答えはいくつあってもかまいません。

1 ファミコン　2 スーパーファミコン　3 ゲームボーイ　4 PCエンジン
5 PCエンジンCD-ROM　6 PCエンジンGT　7 メガドライブ
8 ゲームギア　9 リンクス　10 ネオ・ジオ　11 パソコン　12 特にない

6 好きなゲームのジャンルはなんですか?
答えはいくつあってもかまいません。

1 アクション　2 シューティング　3 ロールプレイング
4 アドベンチャー　5 シミュレーション　6 スポーツ　7 パズル
8 テーブルゲーム　9 対戦ゲーム

7 スーパーファミコンを持っていますか?　ひとつだけ選んでください。

1 持っている　2 買いたいがまだ手に入らない　3 これから買うつもり
4 ようすを見てから決める　5 持っていない(買うつもりはない)

8 1ヵ月にゲームにかけるお金はいくらですか?　ひとつだけ選んでください。

1 5000円未満　2 5000円以上　3 1万円以上　4 2万円以上　5 3万円以上

9 ファミコン通信で連載中の好きな漫画は?　いくつでも選んでください。

1 りろりろ　2 アバタモ・エクボ　3 あんたっちゃぶる　4 ネシア!!
5 アニマート　6 16ビットの女　7 しあわせのかたち　8 はまり道
9 トラネコシアター　10 ベーしっ君　11 ルナティックLOVERS

10 現在のあなたにあてはまるのは(学校・職業)次のうちどれですか?

1 小学4年以下　2 小学5年　3 小学6年　4 中学1年　5 中学2年
6 中学3年　7 高校1年　8 高校2年　9 高校3年　10 浪人　11 大学生
12 各種専門学校生　13 社会人　14 主婦　15 無職

どうもありがとうございました。